HECHA EN ARGENTINA

QUERIAS MAS CONCURSOS? 3 SORTEOS Ganáte una máquina de los arcades, CD's, relojes, remeras, posters y mucho más!



XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

JULIO 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 1 • NUMERO 9

Informe Especial E3



Nos fuimos a Estados Unidos y te preparamos un informe con todos los juegos que van a salir en los próximos 12 meses! Imperdible!

ELECTRONIC ARTS Y EL JUEGO SORPRESA PARA ESTE NUEVO MUNDIAL

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

MEGA REVIEW!

Unreal



Por fin tenemos en nuestras manos uno de los arcades más esperados en mucho tiempo! Valió la pena esperarlo? Enteráte en el review!

Nos volvimos locos! Juntamos para vos 5 páginas con

LOS MEJORES TRUCOS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS!!!

GRUPO 4 EDITORIAL

EN ESTE NUMERO LA PRIMERA PARTE DE LA SOLUCION DEL LANDS OF LORE 2

Reviews: F1 Racing Simulation • Forsaken • Jane's F-15 • Army Men • Red Line Racer

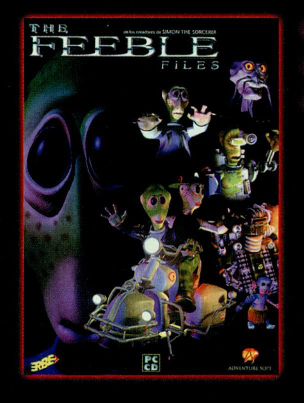

OUTWARS
MANUAL EN ESPAÑOL
SOFTWARE EN INGLES
"Nunca viste nada igual en tu vida"
permite aceleración 3D (Voodoo Graphics compatible)
Diseñado para Microsoft Windows 95
SINGLETRAC STUDIOS
Microsoft
Publicado por
ERBE

Se necesita valor para pensar en plena batalla

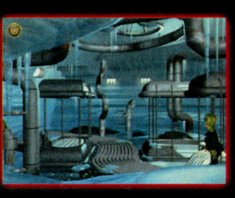
La emoción del combate
El poder del mando

Basado en la Operación Market Garden de la Segunda Guerra Mundial, Close Combat: A Bridge Too Far es todo un desafío. Tendrás que controlar cinco puentes estratégicos en la batalla más emocionante de la Segunda Guerra Mundial. Desde el diseño de las estrategias hasta el combate en las trincheras, los campos de batalla cobran vida al dirigir a las tropas Aliadas o del Eje. Es una lucha desesperada, puente tras puente, en la que cada segundo es decisivo.





Descubre que la vida en otros planetas... no es tan inteligente







ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
HARD COPY S.R.L.
Av. Belgrano 1435 Capital
Tel.: 381-2757 / 2762

XTREME PC
AÑO 1 • NUMERO 9

ELECTRONIC ARTS Y EL JUEGO SORPRESA PARA ESTE NUEVO MUNDIAL

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

PAGINA 50

El fútbol es el deporte que más apasiona a los argentinos, y tal vez sea el que más adeptos tiene a lo ancho del mundo.
Cuando todos pensábamos que EA Sports había jugado sus cartas en lo que respecta a su serie anual F.I.F.A., con su Road to the World Cup '98, se apareció con la novedad de este inesperado título, del cual estuvo ocultando información hasta último momento.
Todo lo que querés saber en este review super especial, que te ofrecemos en exclusiva antes que nadie.

Nota del Editor

Tantas cosas han pasado en estos últimos tiempos que no sé por donde empezar, pero voy a tratar de sacar provecho de estas líneas para hacer lo que más me gusta...y eso es llegar a nuestros lectores.

Algunos meses atrás, cuando decidimos crear XTREME PC, cada uno de nosotros teníamos el mismo sueño, y era el de tener una revista de juegos para PC, cuyo contenido verdaderamente informara al lector. Por eso, no consideramos que analizar juegos cuyo puntaje es bajo, sea perder nuestro tiempo o malgastar páginas, sino por el contrario es invertirlo en que nuestros lectores tengan los recursos necesarios para poder realizar su propia elección.

Esta fue la política que hemos usado hasta el momento, y la seguiremos usando a futuro...

Hablemos de otra cosa, es el mes del mundial, y se respira fútbol en todos los rincones de la ciudad, por eso hemos dedicado parte de nuestro ejemplar al maravilloso juego de Electronic Arts, ya que lo consideramos realmente extraordinario, totalmente fuera de lo común. No les digo más nada y espero que disfruten de la nota de tapa.

Por último, y con orgullo les anunciamos que fuimos el primer medio gráfico de nuestro país en cubrir la exposición de entretenimientos E3. Entérense en este número de todos los juegos que van a ser lanzados al mercado desde este momento hasta mediados de 1999.

Nos vemos el mes que viene...



HALF-LIFE



PAGINA 58

Unreal
¡Por fin tuvimos en nuestras manos uno de los juegos más esperados de todos los tiempos! Pero, ¿valió la pena esperarlo? ¡La respuesta en el review de la página 58!

XTREME PC
LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

JULIO 1998

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR — Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION — Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE — Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION
Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Sebastián Di Nardo — Santiago Videla

PRODUCCION PUBLICITARIA
José D'Angelo

IMPRENTA
Quebecor Antartica (0322) 96 590

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA — HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR — Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.
EXTERIOR — D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

news

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

QUAKE III CANCELADO

Id Software acaba de anunciar por medio de un comunicado realizado por John Carmack, nada más y nada menos que abandonan el proyecto Quake III. Pero de todas formas todo su trabajo y desempeño se centra, ahora, en un nuevo proyecto: Quake Arena, el cual, dijo, será pura y exclusivamente un nuevo juego que, únicamente, poseerá modo multiplayer tradicional y uno nuevo en el que nos enfrentaremos a Bots, y que tendrá, entre otros modos adicionales el Capture the Flag (capturar la bandera).

Los motivos, según Carmack son los siguientes: "Es que siempre hemos desarrollado simultáneamente dos juegos, el del modo single player y el de multiplayer, aunque estos pertenecieran en el final a un mismo producto. Esto provocaba conflictos entre los dos modos de juego que los usuarios han recriminado reiteradas veces".

En cuanto al modo en que nos enfrentemos a Bots, serán combates contra enemigos controlados por la computadora con una alta inteligencia artificial, los que al menos igualarán el comportamiento de un jugador real. Compitiendo contra estos Bots participaremos en una especie de competencia con estructura de campeonato. Uno de los datos técnicos que se conocen es que correrá únicamente bajo los drivers OpenGL e incluirá algunas novedades en arcades 3D "jamás vistas", palabra de Carmack.

Lara Croft III

La modelo que se vio merodeando por la última exposición realizada en Atlanta, E3, no era ninguna de las modelos que hasta ahora ya habían hecho este papel. La nueva Lara se llama Nell McAndrew, es una modelo inglesa y será la que represente y promocione Tomb Raider III hasta Noviembre del corriente año.

¿Será esta espectacular mujer, la protagonista de la próxima película? Realmente no lo sabemos todavía, pero ¿Sería este el fin del reinado de Indiana Jones en el género de las aventuras en los más extraños confines de la tierra? Lawrence Gordon y Lloyd Levin, entre cuyos logros combinados se encuentran las primeras dos partes de Duro de Matar, 48 Hs, Event Horion y Depredador 1 y 2, producirán esta película de acción y aventuras basadas en las peripecias de la prota-gonista femenina de juegos más famosa del mundo. Aunque todavía no hay un argumento aprobado por el estudio, o tiempo estimado de filmación, habrá sido fijado a la fecha del cierre de esta edición de la revista. Pero después de todo, a quién le cabe la duda de que será un increíble éxito, si más de 6 millones de compradores de sus aventuras digitales, se agolparan en las puertas de los cines para ver a su heroína favorita en su ingreso a la pantalla grande.



Duke Nukem Forever cambia de engine

En un principio, se hablaba del engine de Quake, luego del de Quake II, pero ahora que apareció el Unreal y le voló la cabeza a más de uno, la cosa cambió y el engine del juego "Irreal" esta en boca de todos. Entre los decapitados cerebrales se encuentra George Broussard, presidente de 3D Realms que acaba de anunciar que utilizará el engine de Unreal para implementarlo en el Duke Nuken Forever. Tal vez el costo menor de este engine y la increíble facilidad de su manejo es lo que los ha impulsado a tomar esta abrupta decisión.

La fecha de salida, que estaba prevista para principios de 1999, parece que se demorará unos meses más, ya que Broussard, reconoció que este cambio de engine les tomará un poco más de tiempo, para pasar todo el trabajo realizado en el engine de Q2 al nuevo del Unreal. Pero lo que también dejó en claro es que: "nuestros fans lo agradecerán".



RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	FIFA: RTTWC 98	EA Sports	Deportes	1
2	Curse of Monkey Island	LucasArts	Aventuras	1
3	C. del Mundo: Francia 98	EA Sports	Deportes	-
4	Quake II	id Software	Acción/Arcades	4
5	NBA Live '98	EA Sports	Deportes	3
6	Grand Theft Auto	BMG	Acción/Arcade	6
7	Battlezone	Activision	Acción/Arcade	5
8	Starcraft	Blizzard	Estratégicos	9
9	Myth	Bungie	Estratégicos	-
10	Unreal	Epic Megagames	Acción/Arcade	-

Bueno, otra vez nos encontramos en este rincón de las News, que ha sobrevivido a los embates de las modificaciones de este número.

Obviamente, no me quiero olvidar (y ustedes quieren saber) quien es el ganador de este número, y su nombre es: GONZALO DE ZUÑIGA! Bien, Gonzalo! Podés venir a retirar tu premio, un Broken Sword 2, gentileza de Hard Copy.

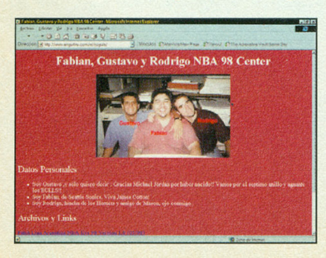
Como habrán visto en el ránking, las modificaciones de más interés son tal vez la repentina aparición de dos nuevos títulos que seguramente van a ir pisando fuerte con el transcurso de los meses: Copa del Mundo: Francia '98, el nuevo juego de fútbol de Electronic Arts, y el Unreal, que con escasos días de vida, se va perfilando como un excelente candidato para desplazar al Quake 2.

PATCHES PARA EL UNREAL

Los primeros patches que hay en nuestro site de Internet son para solucionar pequeños problemas. Uno es para las tarjetas Aureal 3D Sound con la que eventualmente se cuelga el sonido del juego. Otro sirve para compatibilizar el juego con los procesadores Cyrix más antiguos, y por último hay otro en fase beta para las tarjetas con soporte para Voodoo Rush.

La demo de Unreal está pronta a aparecer con cuatro niveles completos y una pequeña parte del quinto en cuanto tengan el patch más importante, el de la latencia para las partidas multiplayer en Internet, que lo hacen prácticamente injugable de esta manera, pero según la gente de Epic Megagames, la solución estará disponible para el momento en que lean estas líneas.

PATCH ARGENTINO PARA NBA LIVE '98



Para todos los fanáticos del básquet, y en especial de la Liga Nacional, está disponible un patch para el NBA Live '98, conteniendo los equipos con los jugadores actualizados, con sus puntajes, camisetas y logos, los cuales pueden verse en todo momento.

Este patch fue desarrollado por Fabián Pallares, Gustavo Vázquez y Rodrigo del Mónaco, y se puede bajar en ***www.angelfire.com/wi/rogufa/***

NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

La Voodoo 2 con DirectX6

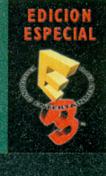
Las primeras pruebas realizadas con la parte del código correspondiente a la aceleración 3D del API DirectX6, han disparado a la Voodoo2 por encima de la barrera racional de los 1000 puntos en el 3D Winbench 98. Con una tarjeta se ha llegado a los 1260 puntos y con dos trabajando a la vez alcanzo el resultado de 1.350 puntos.

Pandemic Studios, una empresa del más alto nivel

Los ex-empleados de Activision, Andrew Goldman y Josh Resnick, se han unido para formar Pandemic, una empresa con apenas unas semanas de vida. Han alcanzado un acuerdo por el cual Activision publicará los primeros cinco juegos de esta nueva empresa. De esta manera podremos ver en nuestros monitores las secuelas de Dark Reign y de Battlezone. Josh Resnick, flamante presidente de Pandemic Studios dijo: "Sé que nuestra pasión por crear buenos juegos, bien acabados y adictivos, se trasladará a nuestros nuevos proyectos. Además, saber que tenemos el potencial comercial de Activision detrás es algo que lo hace más excitante todavía".

GameSpy 2.0 listo para su distribución

Ya está disponible la versión final de GameSpy 2.0. Este programa se utiliza por su capacidad para localizar servidores dedicados en todo el planeta de Quake, Quake2, Hexen2 y Unreal, además de ordenarlos para saber cuál de ellos nos ofrecerá un mejor resultado en cuanto a velocidad de juego. En otro terreno cabe destacar su vasta experiencia en materia de conexiones, que les ha llevado a colaborar en los problemas que padece Unreal y que lo convierten en casi injugable en la red de redes, Internet. Se puede bajar la versión Shareware o la comercial del web site www.gamespy.com



E3: Crónica de un viaje extraordinario

Fuimos a la Exposición más grande de software y queremos compartir con vos todo lo que vimos

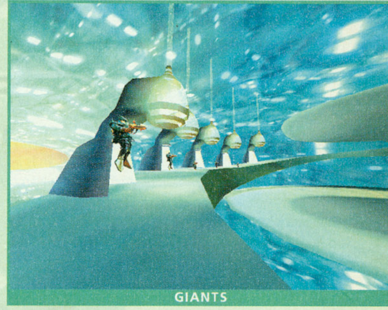
E3 superó todas nuestras expectativas. No solo por ser el mejor show sobre la tierra en cuanto a novedades en software y hardware para las PC y las consolas, sino por la organización y la espectacularidad de los stands.

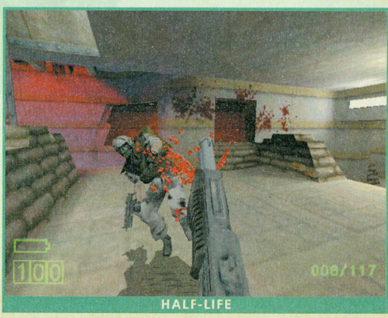
Allá por el comienzo de XTREME PC, en Septiembre del '97, empezamos a trabajar la idea de ser la primera revista Argentina que visite la exposición. El tiempo pasó y el nivel de aceptación que tuvo la revista entre ustedes, los lectores, nos "obligó" a realizar este ambicioso proyecto: Que cuatro personas del staff de XTREME PC viajen a Atlanta, Georgia, en los Estados Unidos para brindarles toda la información sobre los juegos que se están creando en todo el mundo.

Y realmente valió la pena. No solo pudimos ver el 90% de los juegos aquí comentados en funcionamiento, sino que les realizamos entrevistas a los programadores y productores de sus juegos favoritos, material que iremos publicando con el tiempo, tanto en la revista como en nuestra página de Internet, ubicada en www.xtremepc.com.ar.

En este informe especial que empieza a continuación podrán ver un breve resumen de todos y cada uno de los juegos que fueron presentados en la exposición. Es evidente que por una cuestión de espacio no podemos contarles todo lo que quisiéramos sobre cada uno, pero cada reseña les dará una clara idea de que esperar de cada uno. Con el correr de los meses iremos ampliando la información sobre todos los títulos más interesantes a medida que seamos testigos de su progreso. ¡Esperamos que disfruten leyendo este informe tanto como nosotros disfrutamos haciéndolo!


INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE


GIANTS



HALF-LIFE

3DO

Heroes of Might & Magic III:

Luego del éxito indiscutible que han sido los productos anteriores y el disco de expansión, es tiempo de ver algo nuevo. En esta nueva presentación, los gráficos han sido realizados en alta resolución (1024x768), lo que permite mayor cantidad de unidades en los combates. Además tiene un aspecto mucho más realista que los anteriores, ya que los dibujos han sido reemplazados por objetos pre-renderizados. Nuevos héroes, criaturas y objetos estarán presentes en esta tercera parte, que tendrá un sistema de equipamiento diferente al tradicional, similar al que utilizan los RPG. El programa incluirá el editor de niveles original, es decir el mismo que está usando el equipo de diseño.

High Heat Baseball 1999

Desarrollado por una compañía interna llamada .366, será una interesante opción para los fanáticos de los juegos de Baseball. El juego intenta simular con la mayor exactitud posible este deporte tan popular en los E.E.U.U.

Requiem: Wrath of the Fallen

Este es uno de los títulos que realmente nos ha sorprendido. A pesar de haber sido desarrollado por una compañía mucho más pequeña que las que hicieron Quake 2 o Unreal, cuenta con engine propio muy potente y una historia muy profunda. Nuestro personaje es un ángel elegido, con poderes divinos para combatir las fuerzas del mal. Estos poderes pueden ser muy útiles, por ejemplo si matamos a alguien con el cual necesitamos hablar, podemos resucitarlo. Lo más destacable de este título es la fluidez y calidad de los movimientos de los polígonos; por ejemplo las caras de los personajes mueven los ojos y los labios en coordinación con las conversaciones.

Uprising 2

La continuación tan esperada de este excelente juego de Cyclone Studios que combinaba acción y estrategia, sorprendiendo a todos los jugadores con algo nuevo. Soportará Voodoo 2 y contará con nuevos efectos visuales como lluvia, niebla, nieve, etc.

Vegas Games '99

Pensado para un público adulto, y con un buen precio de venta, es probablemente el mejor juego de casinos a la actualidad. Cuenta un total de 25 juegos diferentes y gráficos en alta resolución bastante bien realizados. Como adicional es posible jugarlo a través de Internet.

3D REALMS

Max Payne

Este juego de 3D Realms es sin duda uno de los que más nos ha sorprendido en la Expo. Obviamente es un arcade 3D, pero su engine propietario mostró efectos hasta ahora nunca vistos en un juego de este género. Además podremos ver la acción desde dos cámaras diferentes, y de esta forma apreciar los movimientos de los protagonistas, realmente muy acabados.

ACCLAIM

Machines

Es un juego que combina estrategia con acción en 3D. La historia del mismo nos sitúa en el año 2171, cuando la humanidad se pone a buscar otros mundos habitables. Para ese fin se envían sondas que deberán examinar la superficie de otros mundos, buscando así nuevos planetas que tengan una atmósfera similar a nuestro planeta. Pero en el año 2173 una guerra interna destruye la Tierra, entonces las sondas evolucionan, se hacen autosuficientes y comienzan la propagación de su raza, colonizando la galaxia.

NFL Quarterback Club '99

Iguana Entertainment ataca de nuevo con esta secuela del popular juego de fútbol americano para N64. En esta ocasión habrá una versión optimizada para placas 3D en nuestras PC, con una fecha de salida estimada para el mes de Septiembre. El juego tendrá una nueva versión del engine que utilizaba su predecesor. Este engine permite gráficos de alta resolución en 640x480 de segunda generación, y una inteligencia artificial mejorada.

Shadowman

De los creadores del Turok llega un nuevo arcade 3D, basado en un personaje de la línea de comics de Acclaim: Shadowman. Una sacerdotisa voodoo ha plantado una máscara espiritual en el pecho del asesino a sueldo Mike Le Roi. Con este poder, se transforma en Shadowman, un luchador equipado con armas convencionales y magia negra, que deberá pelear contra una legión de zombis asesinos seriales.

South Park

Acclaim anunció que está desarrollando un título basado en la popular comedia para adultos South Park, creada por Trey Parker y Matt Stone. Poco se sabe de este juego, que seguramente tendrá muchos adeptos en Estados Unidos, donde la comedia es todo un éxito.

Turok 2: Seeds of Evil

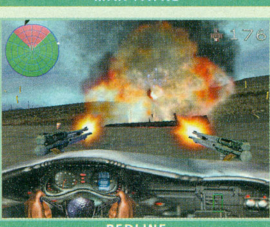
El primer capítulo de esta saga fue uno de los arcades más aclamados en Nintendo 64, y una adaptación envidiable para PC. Turok tuvo efectos (como por ejemplo el agua) que hasta ahora no se han repetido en la PC. Teniendo en cuenta los pedidos de sus fans, Iguana Entertainment pondrá en Octubre a la venta de forma simultánea en PC y N64 al Turok 2, que en esta ocasión contará con soporte Multiplayer, enemigos más inteligentes, nuevos efectos como partículas, luces de colores y texturas de alta resolución.

XG2

La continuación del Extreme-G estará disponible para PC en Noviembre de este año. Este juego tiene un cierto parecido al Forsaken, la diferencia radica en que debemos conducir motos futuristas. Las mejoras que se verán son algunas de las siguientes: 16 vehículos nuevos,



MAX PAYNE


REDLINE


TUROK 2

optimización del engine original, que le da mayor velocidad final, pistas más grandes, cámaras dinámicas, picture in picture (para vistas posteriores y cámaras de misiles), luces dinámicas (las armas iluminan el ambiente) y environment mapping (las motos reflejan las luces del ambiente, para mayor realismo).

ACCOLADE

Red Line

En el siglo 21 participarás de una guerra entre pandilleros, en este juego de combate en primera persona, donde podrás combatir a pie o tomar posesión de diferentes vehículos. Este título podrá jugarse en Multiplayer hasta por 16 jugadores simultáneamente.

HEAVY GEAR II

Slave Zero

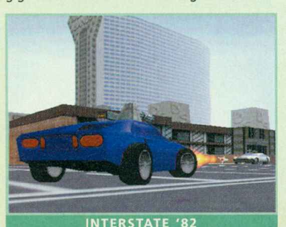
Este juego es un arcade 3D al estilo Quake, con robots gigantes como los de la saga Mechwarrior. Nuestra misión será robar de las líneas enemigas el prototipo de una nueva arma desvastadora, llamada Slave Zero, y luego destruir todo lo que encontremos a nuestro paso.

Star Con

Utilizando la franquicia de Star Control, se ha desarrollado este juego de acción en el espacio, que promete estar entre los mejores del género. Las distintas razas y demás elementos del juego original estarán presentes en este producto para que les sea más familiar a los adeptos de este popular juego.

Test Drive 5

El nuevo juego de carreras de esta compañía tiene lo suficiente como para mantenernos atentos. La nueva tecnología implementada ha mejorado bastante el nivel de detalles, además cuenta con 14 autos deportivos de última generación y otros 14 de los más potentes del pasado. Los circuitos son 17, y cuenta con la posibilidad de conducir de noche. Como novedad tiene un modo de juego en el que podés controlar a un patrullero, y detener a los infractores que exceden los límites de velocidad.


INTERSTATE '82

Test Drive Off-Road 2

Las carreras todo terreno han vuelto, con más camiones y seis escenarios nuevos basados en lugares verdaderos. Utilizando el engine de Test Drive 4, han desarrollado este producto bastante más interesante que su predecesor. El lanzamiento será en esta primavera.

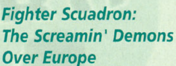

SIN

TEST DRIVE 5

ACTIVISION

Beneath

Es un juego de aventuras y acción en 3D, cuya desarrollo esta situado en el año 1906, y nos coloca en el rol protagónico de Jack Wells, un piloto con muchas ansias de aventuras. El engine rememora un poco al del Tomb Raider, pero las acciones que le vimos ejecutar al protagonista, como escalar mediante sogas de alpinista, muy al estilo Riesgo Total, la película de Stallone, lo ponen en un nivel por encima del mismo.



Fighter Scuadron: The Screamin' Demons Over Europe

Este nuevo simulador de vuelo que lleva ya cierto tiempo en desarrollo, se presentaba como lo último en realismo de la segunda guerra, y lo pudimos comprobar claramente cuando detectamos como un piloto le arrancaba a puro tiro de ametralladora la cola de un avión y esta caía lentamente hacia tierra firme, esto no nos extraña en lo más mínimo, ya que el modelo de física del simulador fue desarrollado para Parsoft por la mismísima NASA. Houston we have a problem!

Heavy Gear II

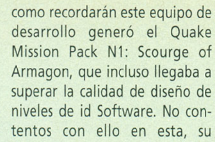
Esta secuela, al igual que el Interstate '82 utilizan el nuevo engine de Activision llamado Dark Side, que supera con creces al viejo y querido engine que viene potenciando sus juegos desde el Mechwarrior 2.
Esta continuación, que por lo que pudimos ver es espectacular, dotará a los Gears de todo tipo de movimientos que estaban solo en nuestra imaginación, como agacharse y acostarse por completo en el piso, junto con una inteligencia artificial realmente amenazadora para nuestra salud mental.

Heretic II

Utiliza el engine de Quake 2, pero reformado para poseer una vista exclusivamente en tercera persona. Esta nueva perspectiva implica un juego con un formato más aventurero que el Quake 2 y con una novedad: En vez de armas utilizaremos únicamente hechizos que suplirán a las mismas. La gente de Raven siempre tan cuidadosa en sus productos, nos deslumbró con poderosos efectos especiales e impresionantes texturas en los niveles. Además de una excelente animación del personaje, que puede introducirse en el agua y nadar en varios estilos.

Interstate '82

Una de las continuaciones más esperadas por todos los fans de Activision es sin duda el



Interstate ´82. Este nuevo producto cuenta con las ventajas del nuevo engine de Activision, que permite escenarios más complejos y detallados, efectos de humo y fuego, acorde a los tiempos que corren. Además tendremos la posibilidad de bajarnos de nuestro vehículo para proseguir la cacería a pie, o tal vez buscar un auto en mejores condiciones.



GAME, NET & MATCH!

Legend of the Five Rings

Ubicado en el mundo mítico de Rokugan, estamos ante un juego de acción/RPG basado en un popular juego de cartas desarrollado por Wizard of the Coast (los creadores del clásico Magic: The Gathering). Los jugadores deberán embarcarse en una búsqueda para recuperar siete fragmentos de un artefacto sagrado.

Quake 2: Mission Pack 2

Rogue Entertainment nos brinda otra expansión para el archiconocido Quake 2, esta vez con tres nuevas armas: El Ripsaw, el rifle ETF y el Plasma Beam, ademas de nuevos enemigos y 18 nuevos escenarios en donde podremos poner a prueba nuestros reflejos. En esta nueva aventura tendremos que localizar y destruir el Gravity Well, la nueva arma que los Stroggs tienen entre manos.

Sin

Uno de los mejores juegos 3D que tuvimos oportunidad de ver, y de jugar en E3 fue sin duda alguna SIN. De él emana la alta calidad que impone Ritual Entertainment a sus productos, como recordarán este equipo de desarrollo generó el Quake Mission Pack N1: Scourge of Armagon, que incluso llegaba a superar la calidad de diseño de niveles de id Software. No contentos con ello en esta, su primer creación original, nos prepararon un arsenal de armas y enemigos con los que divertirnos durante mucho tiempo, sobre todo con ese interesante rifle sniper...

Third World

Otro caso más de mezcla de juego de rol con estrategia, en la que los participantes deberán luchar contra bandas rivales en busca de ser los líderes de este mundo post-apocalíptico. Third World utilizará un engine en 3D de la compañía Redline (que desarrolla el juego) y promete redefinir el género táctico.

BLIZZARD

Diablo 2

Como era de esperar, Blizzard presentó en el E3 la continuación de uno de sus títulos más populares. Con el espíritu del juego original, pero ampliamente mejorado en detalles, Diablo 2 se exhibió en la feria de Atlanta.

Los gráficos han sido perfeccionados, lo que se refleja principalmente en la variedad y calidad de los enemigos como del entorno. Esta vez será posible controlar 5 clases diferentes (Amazon, Paladín, Necromancer, Barbarian y Sorceress) cada uno con su propio estilo. Una opción muy interesante es la posibilidad de controlar a los monstruos en los partidos multiplayer.

Starcraft: Brood Wars

Para todos los que querían más Starcraft, en los próximos meses estará disponible este disco de datos oficial, que promete ser tan bueno como todas las cosas que realiza esta compañia. Para empezar, habrá tres nuevas campañas, una por cada raza con un total de 24 escenarios, además de otros 100 individuales para jugar en multiplayer.

Para esta expansión se han creado seis unidades nuevas, entre ellas tenemos Lurkers, Valkyries y Dark Archons, también encontraremos algunas diferencias en los mapas.

BLUE BYTE

The Settlers III

Aunque no muy masiva, la saga The Settlers es una excelente exponente del hecho de que es posible realizar otro tipo de juego de estrategia que no sea solo destruir al enemigo mediante tanques y soldados. Esta vez para su tercera parte, los programadores de Blue Byte han generado un nuevo engine en 3D pero manteniendo el aspecto y la simpatía de estos graciosos hombrecillos.

Shadowpact

De forma oculta y únicamente revelado a la prensa a puertas cerradas, este título es el que Blue Byte trataba de guardar en el más absoluto misterio. Una vez revelado, nos encontramos ante un muy interesante juego de estrategia que no abarca un país, ciudad o poblado sino que tendremos a nuestra disposición al mundo entero.

Para cumplir nuestros objetivos contamos con 40 agentes de inteligencia que podremos contratar para realizar misiones de espionaje de alto nivel.

Game, Net & Match!

¿Será esta la vencida sobre simulaciones de tenis y poseer por fin un juego de este tipo que realmente valga la pena? Por lo menos eso es lo que dice la gente de Blue Byte respecto de GN&M. Con un poderoso engine 3D de los creadores del Extreme Assault y cientos de movimientos como Topspin, Slice, Lob, Smash, Volley y Drop.

BULLFROG

Populous: In the Beginning

En esta demorada secuela del juego creador del género God Simulation, ya no deberemos limitarnos a simplemente subir y bajar el terreno, sino que controlaremos a todos los personajes en tiempo real (como en la gran mayoría de los títulos de hoy). El personaje central de cada bando será el Shaman, encargado de liderar al pueblo a



DIABLO 2



POPULOUS: IN THE BEGINNING

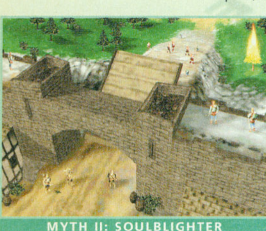


THE SETTLERS III

la evolución y la victoria. El mismo tiene la habilidad de realizar conjuros para atraer a los nómades a nuestro bando o crear desastres naturales para complicarle las cosas a nuestros enemigos comunes. Sin lugar a dudas uno de los títulos más originales de los presentados en la exposición.

Dungeon Keeper 2

Ya esta en producción la segunda parte de este clásico, tras la partida de Peter Molyneux para formar una nueva compañía llamada Lion Head, se ve que a la gente de Bullfrog se le complicó



MYTH II: SOULBLIGHTER

un poco la situación y por el momento no tenían nada en concreto para mostrar, pero por los bocetos y pantallas que pudimos contemplar, creemos que DK2 tiene todas las posibilidades de seguir con la filosofía de que: "Ser malo es muy bueno".

BUNGIE

Myth II: Soulblighter

Con un mejorado engine que permite la creación de modelos 3D animados como molinos, compuertas y puentes levadizos. Nuevos efectos especiales, hechizos, animales, y la posibilidad de ataques en interiores, vé por ese castillo y ¡conquístalo!

CAPCOM

Iron John Hawk: The Shards of Power

Poco y nada se vió de este juego, únicamente se pudo apreciar que va a tener una vista isométrica en 3D a la Tomb Raider y que el protagonista será un héroe de acción que no es otro que el que le da nombre al juego.

Super Puzzle Fighter II Turbo

Un clásico de la Playstation de Sony que ahora en su arribo a la PC le brinda a los fanáticos de los juegos de ingenio y reflejos una linda variante del clásico "Columns" de Sega.

Street Fighter Alpha 1 y 2

Aunque en nuestro país ya se consiguen las versiones europeas, en Estados Unidos todavía están inéditas estas perfectas conversiones de los clásicos de Capcom. Para más información busca la review de Street Fighter Zero (Alpha es en USA) en el número 7 de Xtreme PC.



CAVEDOG

Total Annihilation Battle Tatics

Más que un disco de misiones, es una herramienta para aprender estrategias de juego. Los jugadores principiantes aprenderán los conocimientos básicos, y los avanzados podrán pulir sus tácticas.

Amen: The Awakening

Se trata de una aventura en primera persona, con un total de 17 extensos niveles y buenos gráficos. Los enemigos son inteligentes, y algunas veces necesitarás algo más que buena puntería para superar un nivel. Los escenarios tienen elementos realistas, y el juego va siguiendo la línea de una historia.

Elysium

En un mundo de ensueños, una aventura en 3D que te llevará a explorar los valles de Uzrehi, develando los más fabulosos paisajes alienígenas. El juego está orientado a resolver puzzles y el objetivo es terminar con la tiranía de Ivriss, el señor de los sueños.

CRYO

Atlantis: The Lost Tales

Nueva edición del juego en DVD-ROM con soporte de ocho lenguajes diferentes. Como bonus incluye en formato Mpeg2, siete minutos de video de la producción del mismo.

Egypt 1156 B.C.

Con la misma tecnología de Atlantis, nos llega esta aventura en el antiguo Egipto en donde tendrás que probar la inocencia de tu padre antes de que sea ejecutado, por el delito de hurto en la tumba real.

Forbbiden City

Recreando la China imperial, Cryo nos ofrece está aventura en primera persona con una historia adulta, llena de intrigas. El programa tiene contenido histórico y el palacio puede ser recorrido en el modo de visita virtual.

Gadget

Una nueva aventura en primera persona, en un futuro retrospectivo, donde tu misión será salvar a la Tierra que se ve amenazada de colisionar con un cometa. El juego es ideal para quienes hayan disfrutado del Atlantis o del Myst, principalmente por el contenido estético.

Ring

Aventura gráfica en primera persona ambientada en el futuro, con gráficos prerenderizados. El juego se desarrolla 2000 años en el futuro, cuando la Tierra ya no existe. Controlaremos a un humano llamado Ish quien al tomar contacto con un anillo mágico podrá encarnar en cuatro personajes diferentes: Alberich, el enano; Loge, el espíritu del fuego; Siegmund, el bárbaro y Brunnhilde, la amazona.

S.A.G.A

Juego de estrategia en tiempo real, con unidades inspiradas en la mitología escandinava. Cuenta con gráficos detallados, y la posibilidad de optar entre 3 niveles de zoom para escoger la vista apropiada. El entorno va variando según la estación del



TOTAL ANNIHILATION: BATTLE TACTICS



EGYPT 1156 B.C.

año en la que se encuentre. Toda la acción está acompañada por una muy completa banda de sonido.

Scotland Yard

Es una recreación del clásico juego de tableros, que permite ser jugado de dos modos. De manera tradicional o en la versión especial con efecto de animaciones. El juego incluye variedad de personajes como Drácula, Houdini, Sherlock Holmes, etc.

CRYSTAL DYNAMICS

Gex: Enter the Gecko

Esta nueva aventura está realizada únicamente para PC con

placas aceleradoras 3D, y con un engine completamente realizado en 3D en un estilo muy similar al del Tomb Raider. Pero lo que se destaca de este producto es el carisma y desenfado de su protagonista, constantemente diciendo chistes y adoptando ciertas personalidades, como por ejemplo la de Indiana Jones.

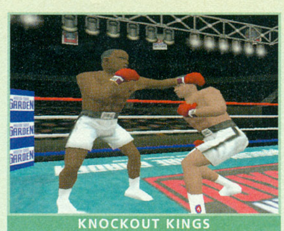
DID

Total Air War

Lo que estaba planeado para ser una expansión del F22ADF, resultó ser ahora un producto independiente. Estamos hablando del Total Air War, una secuela que incluye entre otras cosas: Soporte para Pentium II AGP, nubes renderizadas en 3D, campañas dinámicas, soporte para joysticks con force feedback y misiones cooperativas o juego por módem. Imperdible para los amantes de los simuladores de vuelo.

Wargasm

DID sabe que es sinónimo de excelencia en simuladores, por ese motivo quiere expandirse hacia otros campos. Ahora le toca el turno a este impresionante Wargasm, mezcla de un juego de estrategia y la simulación a la que nos tienen acostumbrados, pero con el adicional de poder manejar helicópteros, tanques y tropas. Todo esto especialmente preparado para una increíble acción por medio de una red o Internet. Obviamente posee soporte para placas 3D y joysticks con force feedback.


KNOCKOUT KINGS

DIGITAL LEISURE

Dragon's Lair

La versión en DVD de un clásico que realmente te vuela la cabeza, después de tantas versiones por fin una que es exactamente igual a la de los videos desde la presentación hasta la última pantalla.

Space Ace

Idem al anterior, un objeto de culto para los fanáticos de los fichines de los '80. Don Bluth en su más alto nivel.

DREAMWORKS

Trespasser

Este juego en producción desde más o menos la prehistoria (y no es un chiste) parece ser el cuento de nunca acabar. Aunque lo que pudimos ver del juego es sencillamente sorprendente, está lejos de ser terminado y tememos que el retraso del mismo sea de como mínimo un año, pese a los anuncios que declaran una pronta salida.


DRAGON'S LAIR

EA SPORTS

Knockout Kings

Este juego de boxeo, inaugura una nueva serie de EA Sports y por su derroche de calidad se convirtió por derecho propio en el producto más interesante de su stand. Con la ventaja de poseer los derechos exclusivos sobre Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard y Oscar De La Hoya, personajes históricos del boxeo mundial contra los que podremos competir en este juego. Algunos de estos boxeadores se sometieron al proceso de Motion capture por lo que los movimientos de los mismos son en extremo realistas, contando incluso con los golpes clásicos de algunas de estas leyendas del ring.

Madden NFL '99

Continuando con la franquicia que le reportó millones en el pasado a EA Sports, vuelve John Madden con el nuevo Madden NFL '99. Como gran mejora se incluye una nueva interface en la cual mediante el uso de un solo botón podremos hacer todos los movimientos requeridos por la simulación, esta implementación fue realizada para que este deporte sea más popular, aún de lo que ya es entre el público americano.

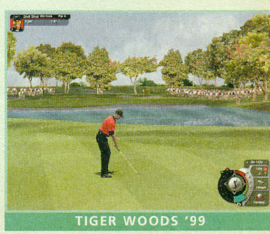

TRESPASSER

NCAA Football '99

Con un nuevo engine que contempla polígonos 3D en alta resolución, NCAA Football '99 incorpora los 112 equipos que integran todas las divisiones de los Estados Unidos. Se incluye también de forma predeterminada 40 partidos clásicos de todos los tiempos, con los 80 mejores equipos que alguna vez hayan pisado el campo de juego. Entre las mejoras con la versión anterior se cuentan: Cientos de nuevas animaciones, 122 estadios rendereados reproduciendo cada uno de los equipos de la liga más los utilizados en los juegos ajenos al torneo.

NHL '99

Este nuevo capítulo de NHL Hockey representa un nuevo reto para los programadores de EA Sports, que se encuentran ante el desafío de perfeccionar un juego tan bien realizado. Para hacerlo recurrieron a nuevas animaciones de jugadores de la liga oficial, un nuevo nivel de dificultad, Beginner, para que los nuevos participantes no tengan que enfrentarse a un desafío demasiado complicado y a el nuevo modo de tácticas, accesible sin la necesidad de hacer una pausa durante el juego. Estas son sólo


TIGER WOODS '99



787-7000, lo pedís, y listo.

La posibilidad de comprar cómodamente desde tu casa y por teléfono, pagando con tarjeta de crédito al mismo precio que en nuestras sucursales. Entregamos a domicilio en todo el país los 7 días de la semana.

Comp. Multim. NEXT TECHNOLOGIES P233

cec DE REGALO Un curso de Introducción a la PC

NEXT

Procesador Pentium® 233 MMX. Memoria RAM 32 Mb. ampliable a 128 Mb. CD-Rom 24X, Disco Rígido 2,1 Gb. Placa de sonido de 16 bits, parlantes potenciados. Monitor Color 14" SVGA. 1 Mb. de Video PCI. Windows 95, Net meeting, Explorer 3.0
Código: 4094-3816

20 cuotas de 1 **$ 99.90** *

Impresora BJC-250

Resolución 360 DPI color, 720 x 360 DPI negro. Opcional cartucho fotográfico y cartucho fluorecente. Velocidad: 3.4 ppm. Imprime banner. Incluye sistema Photorealism. 2 años de garantía KONEX-CANON.
Código: 2942

KONEX Canon

Scanner VIVID

Scanner de cama plana. Conexión por puerto paralelo. Superficie máxima de scaneo hasta formato A4. Resolución de 300x600 dpi. Incluye software de manejo y edición de imágenes.
Código: 3995

Genius

Cámara PRIMA DX II — De Regalo

Cámara fotográfica de foco libre. Flash automático. Exposición automática.

Canon

Pack Compumundo
Equipo, Scanner, Impresora y Cámara
$ 1369
Oferta Contado

Tomb Raider II





$ 89 Oferta Contado

Battle Zone

$ 69 Oferta Contado

StarCraft

$ 65 Oferta Contado

Francia 98



$ 59 Oferta Contado

Hércules
estudio gráfico

$ 65 Oferta Contado

MDK



$ 29 Oferta Contado

Artista Mágico



$ 65 Oferta Contado

- Cabildo 2055, Capital. ☎ 787-3812/3
- Cabildo 2231, Capital. ☎ 784-3626/7618
- Unicenter Shopping Local 2076 2do Nivel, Martínez. ☎ 717-4827
- Plaza Oeste Shopping, Av. Gaona y Vergara, Morón. ☎ 483-0201/3

(01) 787-7000
Venta Telefónica
Entregas en todo el país los 7 días de la semana

1) P.C. $1369 P.T.F. $1998 T.A.E. 58.38%
* Oferta válida hasta agotar stock.

algunas de los cientos de nuevas características incorporadas a la edición 99 de NHL Hockey.

Tiger Woods '99

El nuevo juego de golf de EA para este año será Tiger Woods '99, en el que podremos competir o representar a la nueva gran estrella de este deporte Tiger Woods, el jugador del año 1997 según la PGA TOUR. Woods, un amante de los juegos interactivos desde hace años, le dió al equipo de desarrollo nuevas ideas y conceptos para esta edición, así como su swing y personalidad para incorporarlos en el producto. El juego contará con reproducciones de campos existentes del PGA TOUR, así como nueve jugadores oficiales y la licencia exclusiva de Pebble Beach Golf Links, uno de los greens más populares del mundo.


COMMANDOS


MOTO RACER 2

PRAX WAR

World Cup '98

Aprovechando la fiebre que despierta el mundial de fútbol, EA Sports, ni lerda ni perezosa, ha lanzado una edición intermedia entre su FIFA 98 y su próxima edición 99, World Cup 98. Con un engine sensiblemente superior, pero con cientos de detalles que lo hacen irresistible, no nos cabe duda de que este será un título de un increíble éxito en nuestro país. Para más datos dirigíte a la nota especial sobre este juego que se encuentra en este mismo número.

EDGE OF REALITY

4x4 Mud Monsters

De este juego no se pudo ver nada en la Expo, pero según la gente de Edge of Reality, el 4x4 MM promete utilizar un engine propietario llamado Photex2, que tendrá gran enfasis en la parte física de los vehículos con el entorno. Además incluirá un modo deathmatch similar al King of The Hill del Quake.

EIDOS

Commandos: Behind Enemy Lines

Este espectacular juego fue uno de los que más nos sorprendió antes de ir a E3. Está orientado a la estrategia, y sitúa a los jugadores en el rol de liderar un equipo de comandos (seis en total) en la Segunda Guerra Mundial, a través de 24 misiones en las cuales deberemos sabotear los planes alemanes para la conquista del mundo. Desarrollado por Pyro Studios, una empresa española, los gráficos son sin duda asombrosos, y los escenarios tienen un detalle pocas veces visto en un juego de este estilo.

Confirmed Kill

Este nuevo simulador de vuelo, basado en la Segunda Guerra Mundial, utiliza gran parte del engine de Flying Nightmares 2, otro simulador de Eidos que no ha podido ver la luz. Poco y nada se ha visto de este título, que la compañía promete que estará a la venta a finales de este año, o a principios de 1999.

Ninja: Shadows of Darkness

Ninja es un arcade en 3D visto desde la perspectiva de tercera persona, en el cual deberemos guiar a Kurosawa, un joven ninja, a través de un mundo fantástico, sorteando los peligros más insospechados. El juego está compuesto por cuatro niveles, divididos en tres capítulos, y parece ser que dispondremos de un nuevo sistema de cámaras dinámicas, que permitirán observar la acción de una manera más fluída y sin objetos que nos bloqueen la visión, como ocurría en el Tomb Raider.

Thief: The Dark Project

Este nuevo arcade de Eidos tiene un nuevo engine, llamado Dark Engine, que provee efectos muy novedosos en la PC, como una simulación muy realista del fuego, agua y el viento, además de que los objetos en el mundo se comportan de una manera acorde a su naturaleza: Los objetos inflamables se prenden fuego si se les acerca una llama, y los objetos pesados se pueden utilizar para bloquear las posibles entradas.

Tomb Raider 3

Para los seguidores de Lara tenemos buenas noticias: La continuación de sus aventuras en nuestras PC's viene en camino. Tuvimos la suerte de jugar un demo disponible en el stand de Eidos, y por lo que se pudo ver, tiene algunas mejoras a nivel gráfico, como el humo de los disparos y las antorchas, sistema de partículas en el momento que herimos a nuestros enemigos, un nuevo sistema de reflección que permite transparencias y sombras más acabadas, efectos especiales como lluvia, nieve y fuego, y nuevos movimientos, como la carrera, que permite a Lara huir en situaciones complicadas.

ELECTRONIC ARTS

Fighter Pilot

Un juego de combate aéreo a bordo de Jets, que pondrá a prueba nuestros reflejos y nuestra habilidad en el control de rápidas aeronaves.

L.A.P.D. 2100 AD

En el siglo 22 las pandillas controlan gran parte de Los


NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT




BLADE

Angeles. Como un policía futurista en L.A.P.D 2100 AD tu trabajo será neutralizarlos. Las armas tradicionales no serán de gran ayuda pero por suerte contarás con la ayuda de un vehículo de asalto de última tecnología que posee la habilidad de mutar entre un ágil anfibio o un poderoso Walker. El juego presenta 12 niveles de combate y destrucción, y más de 30 armas con las que aniquilar al enemigo junto a sus respectivos Power-ups.

Moto Racer 2

La secuela para uno de los mejores juegos del '97. Esta versión además de nuevas pistas y nuevos gráficos, incorpora un nuevo editor de pistas y un modo multiplayer mejorado.
Los jugadores pueden participar en 30 nuevas pistas que se encuentran ubicadas en lugares tan exóticos como el Sahara o el Amazonas.

Need for Speed 3: Hot Pursuit

NFS ha vuelto con nuevos autos deportivos, un engine gráfico 3D mejorado notablemente y nuevos modos de juego que hacen a este título irresistible para los amantes de los "fierros". El juego promete tener una mejorada inteligencia artificial, con conductores controlados por la computadora que poseen "memoria" para recordar tu estilo de juego. Entre los efectos especiales que pudimos ver, el que se lleva las palmas es el de manejo nocturno que junto a la lluvia y las luces de nuestro coche, crean un clima sencillamente espectacular.
Entre las nuevas incorporaciones del juego, se incluye una opción para bajar coches desde Internet, y el modo Hot Pursuit, en el que la policía nos perseguirá encarnizadamente si excedemos el límite de velocidad (o nosotros a los demás si optamos ser los azules). Para una completa preview de este juego no te pierdas el próximo número de Xtreme PC.


APACHE HAVOC

Prax War

Poco y nada se mostró sobre este enigmático título, del que se rumorea será un arcade 3D en primera persona con un engine propietario de su grupo de desarrollo, Rebel Boat Rocker.

EMPIRE

101 Normandy

Se vió muy poco de este juego de Empire, pero podemos comentarte que el objetivo del mismo es liderar un escuadrón de 18 soldados detrás de las líneas enemigas. Es un juego de estrategia por turnos basado en los acontecimientos del Día-D en Normandía. Las animaciones de los soldados están realizadas con 1400 cuadros de animación, contiene más de 40 escenas cinemáticas en 3D, y un sistema de daños basado en estudios de heridas que se efectuaron a los soldados en la Segunda Guerra Mundial.

Apache Havoc

Empire es conocida por su calidad en simuladores, y este nuevo juego parece no ser una excepción. Apache Havoc combina dos simuladores en uno, ya que podremos manejar dos helicópteros: El US Apache y el Soviet Havoc. El juego tendrá campañas dinámicas, 4 zonas de combate, dinámica de vuelo realista y un cockpit virtual en 3D.

International Cricket Captain

Con el ICC va a ser el primer simulador de Cricket con 8 equipos internacionales reales: India, Pakistan, Zimbabwe, Sri Lanka, Australia y otros. No sabemos si realmente alguna vez este juego va a ver la luz en Argentina, pero es curioso como se realizan títulos de deportes tan extraños como éste.

Pro Pinball: Big Race USA

Una nueva tabla de la saga Pro Pinball (Timeshock, la última tabla lanzada al mercado es sin duda el mejor flipper disponible para PC) en la cual podremos jugar hasta con 10 bolas simultáneamente, 4 flippers y un modelo de física mejorado del comportamiento de la bola.

Tribal Rage

Es un juego de estrategia en tiempo real al estilo Mad-Max, situado en una tierra post-apocalíptica, en el cual podremos elegir entre 6 tribus, para entablar un lucha encarnizada contra tribus rivales, tan especiales que se hacen llamar "Trailer Trash" o "Death Cultist". El juego está siendo desarrollado por Talonsoft, conocida por la serie "Battleground" y "Eastern Front".

EPIC MEGAGAMES

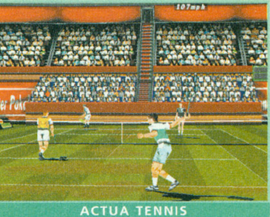
Jazz Jackrabbit 2

Esta nueva versión de uno de los pocos arcades de plataformas que fue desarrollado para PC, regresa a nuestras pantallas, en esta ocasión con más de 30 niveles y soporte para Multiplayer (32 jugadores en "Party Mode").

FIRAXIS

Sid Meier's Alpha Centaury

De la mano de Sid Meier llegará a nuestros monitores su última creación Alpha Centauri, en la que el llamado padre de los juegos de computadora nos brindará un poco más de los llamados valores fundamentales de los juegos de estrategia: Descubrimiento, Exploración, Construcción y Conquista.


ACTUA TENNIS


PREMIER MANAGER '98

GREMLIN

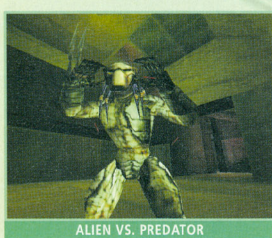
Actua Tennis

Este es uno de los deportes que tal vez más seguidores tiene en todo el mundo.
Inexplicablemente gente como

EA Sports no ha sacado un producto en su línea para los fans de Agassi y Sampras. A no desesperar, un nuevo simulador de tenis de la gente de Gremlin tendrá todos los detalles para satisfacer a los más exigentes jugadores, como movimientos capturados de tenistas profesionales, comentarios en vivo y soporte para placas 3D.

Blade
Blade tal vez pueda ser lo que no pudo ser el Deathtrap Dungeon: Algo así como un arcade con elementos de aventura, situado en un entorno fantástico, en el que todos los objetos van ser utilizables. Como si esto fuera poco, además vamos a tener niveles especialmente diseñados para batallas en modo Multiplayer.

Buggy
Los amantes de los arcades de autos, como el conocido Ignition, están de parabienes con este nuevo juego de Gremlin, en el cual deberemos conducir unos simpáticos buggys controlados por radio a través de 16 pistas. Todos los escenarios contienen secretos y powerups, así que seguramente este juego será realmente divertido en modo Multiplayer.


ALIEN VS. PREDATOR

Hardwar
Hardwar tiene sin duda muchos puntos en común con el famosísimo clásico Elite (que supo estar en la C64, Spectrum y Amiga). Para los que no conocen el objeto del juego, la base era manejar una nave espacial, y aterrizar en diferentes colonias, en las cuales había que intercambiar diferentes productos. En esta ocasión podremos ser mercenarios o simples ladrones, con lo cual el espectro se amplía enormemente. Obviamente, Hardwar tendrá soporte para 3Dfx, Power VR y Direct 3D.

Premier Manager '98
Uno de los géneros que más acaparan la atención del público argentino es sin duda el de los mánager de fútbol. La nueva entrega del Premier Manager, en su versión '98, contiene una exhaustiva base de datos que comprende estadísticas de los equipos, jugadores e información de los clubes de las cuatro divisiones inglesas para la edición 1997/98. Como era de esperar, podremos visualizar el partido en su totalidad, pudiendo alterar las tácticas de nuestro equipo en cualquier momento.

Soulbringer
De este juego no pudimos ver nada en la Expo, pero la gente de Gremlim promete que va a ser un juego de rol (no sabemos si en primera o tercera persona) en el cual vamos a poder visitar más de 50 lugares, hablar con 100 personas e investigar hasta 500 objetos para nuestro inventario. Soulbringer promete mucha acción e interactividad para los fans del género. Habrá que esperar más novedades...

Tanktics
Realizado por DMA Design, Tanktics es un juego de estrategia con un leve toque de humor, en el cual deberemos proteger nuestra base de tanques enemigos que buscan destruírla. Para su defensa podremos armar caminos, motores, armas, y luego combinar todo para realizar tanques, que podrán configurarse para diferentes acciones.

Tribal Lore
Tribal Lore combina elementos Celtas, Vikingos y Nómadas para proveer cuatro estilos diferentes de gráficos en este juego estratégico 3D. En él podemos jugar misiones o un modo Multiplayer simulado, con una gran variedad de armas a nuestra disposición. Lo más destacable tal vez sea el hecho de que el terreno se va modificando a medida que las batallas se van sucediendo.


DARK VENGEANCE



DUKE NUKEM FOREVER

▼ FOX INTERACTIVE

Alien vs Predator
Arcade 3D en primera persona, que combina a los dos personajes de las taquilleras películas. El juego puede ser jugado de tres maneras diferentes según seamos Alien, Predator o un Marine. Cada uno con sus propias armas y características. Los niveles estarán interconectados entre sí, y muchas veces habrá que volver a los anteriores para cumplir una misión. El producto estará finalizado para fin de año.


LODE RUNNER 2

Alien Resurrection
Desarrollado por Argonaut Software en el Reino Unido, tiene todos los elementos para ser un éxito seguro. Se trata de un arcade de acción en tercera persona con un entorno poligonal que recrean las escenas de la película.

Virtual K´NEX
Juego para chicos en el que se pueden armar 5 maquetas diferentes de K´NEX y luego ponerlas a prueba en un mundo virtual. Mediante un sistema de puntuación de una a cinco estrellas, el programa le dirá al chico que tan bien lo ha hecho.

▼ GT INTERACTIVE

Beavis & Butthead Do u
Junto a MTV se desarrolló este juego bastante gracioso, que captura el espíritu de la serie original. Con el estilo de las aventuras gráficas, pero con grá-


ODDWORLD: ABE'S EXODUS

Sensacional CONCURSO



Completá el cupón con tus datos, envialo por correo o e-mail, y ganá fabulosos premios de ACTIVISION®



1er Premio



- Máquina Arcade "Battle Zone"
- Battlezone "Survival Kit"
  - Remera de Battlezone
  - Mouse Pad Battlezone
  - Lapicero Battlezone
  - Gorra Battlezone
  - Lentes para el sol Battlezone
  - Copia del Juego
- Un reloj edición especial de Battlezone
- Una copia de la edición especial: Mechwarrior 2 Titanium Trilogy
- Una copia de "Dark Reign Mission Pack 1"
- Una copia de "Hexen 2 Mission Pack 1"
- Una copia de "Interstate '76 Arsenal"
- Una copia de "Heavy Gear"

2do Premio

- Battlezone "Survival Kit"
- Una copia de la edición especial: Mechwarrior 2 Titanium Trilogy
- Una copia de "Dark Reign Mission Pack 1"
- Una copia de "Hexen 2 Mission Pack 1"
- Una copia de "Interstate '76 Arsenal"
- Una copia de "Heavy Gear"

3er Premio

- Battlezone "Survival Kit"
- Una copia de Mechwarrior 2 T. Trilogy
- Una copia de "Dark Reign"

4to al 10mo Premio

- Battlezone "Survival Kit"

BASES DEL SORTEO

1) Para participar en este sorteo organizado por Activision podés completár el cupón y enviarlo en una carta por correo a nuestra redacción: Bolivar 187 - Piso 5ºD (1066) o completar los datos (no hace falta scanearlo) por e-mail a nuestra dirección: xtremepc@ciudad.com.ar . 2) Si lo enviás por correo, podés mandar todos los cupones que quieras de tu familia o amigos dentro del mismo sobre, la única condición es que sea un cupón de cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un cupón del mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 3) Se pueden enviar fotocopias si no quieren cortar la revista. 4) En el caso de los e-mails, se aceptará un mensaje para cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un mensaje para el mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 5) El sorteo se realizará el día 27 de Septiembre, la hora y lugar del mismo se darán a conocer oportunamente. 6) Los ganadores serán comunicados en forma fehaciente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo, esta información será difundida en medios gráficos y televisivos. 7) Los ganadores ceden a Activision y sus representantes en Argentina el derecho de publicar sus datos personales, imágenes y voces con fines publicitarios, en los medios y formas que dichos titulares consideren conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la vigencia de la promoción y hasta los 365 días de su finalización. 8) Los ganadores deberán retirar los premios, con su documento de identidad, dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 9) Todo impuesto que deba tributarse sobre o en relación con los premios y los gastos en que incurran los ganadores para su traslado y estadía en la ciudad de Buenos Aires cuando concurran a reclamar y/o retirar sus premios estarán a cargo de los ganadores. 10) El organizador será el único responsable de la entrega de los premios a los ganadores. 11) El organizador podrá ampliar o reducir la nómina de premios ofrecidos y/o reemplazarlos por otros. 12) Esta promoción tendrá vigencia en la República Argentina. 13) La falta de retiro de los premios en las formas y dentro de los plazos establecidos hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 14) Ni el organizador, ni sus representantes en Argentina, ni los auspiciantes del concurso otorgan garantía de calidad, funcionamiento, ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 15) Ni el organizador, ni sus representantes en Argentina, ni los auspiciantes serán responsables por ningún daño o perjuicio, de cualquier tipo que fueren, que pudieran sufrir los ganadores o terceros en relación con el uso de los premios. 16) El organizador podrá modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 17) El organizador podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones del sorteo. 18) En esta promoción no podrán participar los empleados del organizador, ni de los representantes, ni de los auspiciantes. 19) Los ganadores solo podrán reclamar la entrega de sus premios al organizador, consecuentemente los representantes del organizador en Argentina y los auspiciantes no asumen ninguna obligación frente a los participantes y/o consumidores por reclamo alguno. 20) La participación en este sorteo implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como de las desiciones que adopte el organizador sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

Apellido y Nombre:

Nº de Documento (Tipo):

Dirección:

Localidad:

Teléfono: E-Mail:

Qué tipo de PC tenés?:

Cuántos juegos tenés?:

Cuántos son de ACTIVISION?:

Cuántos juegos comprás por año?:

ACTIVISION® XTREME PC

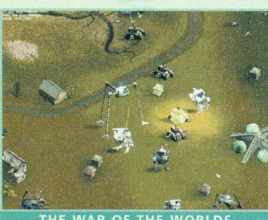




ficos 3D, Beavis y Butthead visitan una secundaria del lugar para tratar de conseguir algunas chicas. El título vale la pena, y estará disponible en Noviembre.

Blood 2: The Chosen
De todos los juegos que entran en la categoría de arcade 3D, no hay ninguno que haya logrado capturar de forma tan perfecta el submundo del ocultismo y la magia negra como el Blood. En esta segunda parte, potenciada por un nuevo engine llamado Lith, que está a la altura del ya consagrado Quake 2, pero manteniendo ese perfil oscuro que lo hizo tan famoso. Ah! y por supuesto, el muñeco vudú y la pistola de bengalas estarán nuevamente en nuestro poder.

Dark Vengeance
Uno de los tantos títulos en tercera persona de los que se exhibió en la feria. Se veía bastante bien, con una atmósfera medieval, magia y espadas. Es posible elegir entre tres personajes: Warlock, Trickster y Gladiator, cada cual con sus propias características y armas. Los gráficos son de muy buena calidad, y el lanzamiento será en Noviembre.


THE WAR OF THE WORLDS


TRANS AM


SKIES

Duke Nukem Forever
Sin duda uno de los títulos que más ha creado expectativas, y no es para menos. Si bien aún falta bastante para que el juego esté completamente terminado, lo que pudimos jugar del mismo fue más que suficiente para estar totalmente convencidos (y desesperados por que salga a la venta) de que será excelente. El lanzamiento será en el verano.

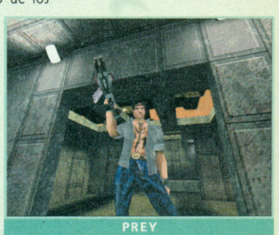
Just Me & My Grandpa
De los mismos creadores de Just Grandma & Me, llega este nuevo título para chicos ambientado en un día en una granja. Especial para los más pequeños con variedad de actividades que explican el comportamiento de los animales de granja. El lanzamiento será en Septiembre.

Lode Runner 2
El regreso de un clásico, esta vez realizado con perspectiva isométrica y un total de 75 niveles, a lo largo de 5 mundos diferentes. Incluye un editor bastante completo con el que podrás diseñar tus propias pantallas. El lanzamiento será en primavera.

MIA
Este juego de helicópteros tiene todas las características de los arcades, el entorno es la guerra de Vietnam, y el objetivo es rescatar a los soldados desaparecidos en acción. Más de 26 misiones para realizar y la posibilidad de volar varias máquinas militares diferentes. El juego se desarrolla en un periódo entre 1965 y 1975, y la tecnología en el armamento se irá modificando a medida que transcurra el tiempo.

NAM
De los mismos creadores del Marine Doom llega este shooter 3D, ambientado en la guerra de Vietnam. Si bien la tecnología usada no es de última generación, el armamento a utilizar es copia del verdadero usado en el ejército de los Estados Unidos.

Oddworld: Abe´s Exodus
La continuación de uno de los juegos más ingeniosos de todos los tiempos, con algunas mejoras como la posibilidad de darle órdenes a más de un personaje al mismo tiempo. Esta vez encontraremos a Abe más gracioso que nunca, el lanzamiento será en Noviembre.


PREY

Powerslide
Juego de carreras todo terreno, con vehículos especiales. Variedad de circuitos diseñados para mostrar los efectos de velocidad que mantienen constantemente los 60 cuadros p/segundo. Soporta 3Dfx y el lanzamiento será en Noviembre.

Prey
Lamentablemente, todo lo que se sabe de este juego es lo que se habló hasta ahora, y el video que se mostró en el E3, porque de la beta ni noticias. El producto que usa su propio engine está pensado para 1999. Habrá que esperar.

Rebel Moon Revolution
Arcade en 3D orientado al manejo de escuadrones, con algunos aspectos interesantes como el de la creación de niveles aleatoriamente. Las animaciones de los personajes están bastante bien logradas, requiere placa aceleradora 3D y saldrá a la venta en Octubre.

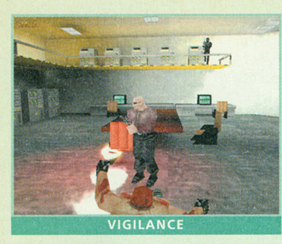
Sensible Soccer 98
El más popular de los juegos de fútbol europeos en su nueva presentación, con la jugabilidad que lo caracteriza y la posibilidad de armar torneos de hasta 48 jugadores. El lanzamiento será durante este invierno.

Sensible Soccer 2000
Otro juego de la serie Sensible Soccer bastante similar al descripto anteriormente, pero con alguna otras posibilidades, como la de poder organizar torneos de hasta 64 jugadores. El lanzamiento será a fin de año.

Strike Zone
Un nuevo juego de Baseball que combina arcade con técnica. Incluye variedad de movimientos secretos y un editor de jugadores, con el que podrás crear tu propio atleta. El lanzamiento será en Septiembre.

The War of the Worlds
Inspirándose en la novela de Sci-Fi, se creó este espectacular juego de estrategia en tiempo real, con gráficos en 3D muy bien realizados. Las batallas se llevan a cabo en diferentes tipos de terreno y puede ser jugado del lado de los humanos o del de los marcianos invasores. El lanzamiento será en Septiembre.

Tides of War
Estrategia en tiempo real en los océanos. Incluye varios modos de juegos y más de 50 naves renderizadas en alta resolución. El


VIGILANCE


HEXPLORE

juego será lanzado al mercado durante la primavera.

Trans-Am
Para exhibir este fabuloso juego, GT dedicó un espacio especial en su Stand, cuatro máquinas linkeadas con todos los accesorios necesarios, y una locutora que invitaba a la gente allí presente a testearlo. Los autos que compiten son los clásicos americanos de principios de la década del 70. El lanzamiento será en Octubre.

Unreal Level Pak
De los creadores de este sensacional juego se viene el primer disco de datos, con nuevos niveles, enemigos y hasta con otra historia. El lanzamiento será en Septiembre.

Youngblood
Basándose en el grupo de super héroes de la editorial Image, se creó este arcade isométrico en donde se introducen al estilo Diablo algunos elementos de juegos de rol. Contiene aproximadamente 11 misiones y modo para multiplayer en cooperación o Deathmatch.

HASBRO
Debido a la gran cantidad de títulos presentados, pero en realidad la mayoría de poco interés para nuestros lectores (por lo menos para algunos) ya que la mayoría son conversiones de juegos de mesa y en inglés, pero entre los destacados, se encuentra la versión computarizada de Operación, o la versión del Monopoly de France '98, Scrabble, Jeopardy, Wheel of Fortune, Centipede, Outburst, The Game of Life (El popular juego de la vida), y la colección de juegos de construcción Tonka Workshop, que incluso viene con un adminículo de plástico que se acopla al teclado.

HEAT (SEGASOFT)

10 Six
Juego de acción y estrategia diseñado para ser jugado on-line donde el objetivo es proteger tu zona en Internet, que puede ser atacada a cualquier hora, durante todos los días, por lo cual deberás dejar todo preparado para defenderla cuando no estés jugando. El lanzamiento será durante la primavera.

Fatal Abyss
Combate en un mundo submarino 3D, con más de 20 mundos para explorar.

Relativity
Shooter 3D en primera persona donde la gravedad, lógica y proporciones son inexistentes, por lo tanto es posible caminar por las paredes, techos etc. Con un total de 18 armas y ocho niveles, además del editor para que puedas crear tus propios.

Skies
Un R.P.G que se desarrolla en un mundo mitológico. Los personajes fueron desarrollados por el famoso artista Michael Turner, conocido por la serie de comics Witchblade. Podés elegir entre varios personajes que se irán modificando a medida que vayan adquiriendo experiencia. Estará listo el otoño de 1999.

Vigilance
Usando el engine AnyWorld, se ha desarrollado este juego de acción en 3D con escenarios foto realísticos, en el que controlando a uno de los ochos personajes de una elite antiterrorista deberás llevar a cabo peligrosas misiones. Puede ser jugado en multiplayer, soporta Glide y D3D. El lanzamiento será durante la primavera.

INFOGRAMES

Aironauts
Shot-em-up ambientado en el futuro, donde los criminales están sentenciados a participar de un violento show televisivo. Claro está que también puede hacerlo quien así lo desee. El juego intenta aplicar tecnología a un género entretenido, pero totalmente fuera de tiempo.

Canal + Soccer 99
Otro de los tantos juegos de fútbol que se han presentado, que no tienen nada que hacer comparado con títulos como World Cup de EA. Sin embargo los productores hacen hincapié en el modo Arcade y la inteligencia artificial del juego. Habrá que darle una oportunidad...

Fighter Duel 2.0
La continuación del Fighter Duel, con un engine completamente renovado que soporta varias placas aceleradoras. Esta vez podrás volar más de 30 aviones diferentes como el Spitfire, A6M Zero, P51B Mustang o Tempest V. Gráficamente se ve muy bien, y tiene todo para ser un gran título, pero va a tener que competir con otros excelentes productos.

Hexplore
En este juego tendrás que controlar a cuatro personajes con características diferentes que tienen como misión preservar un libro, en cuyas páginas se explica como llegar al jardín del Eden. La interface es similar a la del Diablo, pero los gráficos dejan bastante que desear. De todas maneras se trata de un juego entretenido y el sonido es excelente.

Independence War
Simulador de combate en el espacio, con excelentes gráficos en la versión para 3Dfx. Como piloto de una nave de las fuerzas de la Tierra, tu misión será reprimir las rebeliones en los planetas colonizados.

Jest
Completamente en 3D, en un mundo de caricaturas tendrás que conducir a un simpático personaje a través de mundos completamente diferentes como la antigua Persia o el planeta Marte. Los gráficos son interesantes, habrá que esperar a fin de año para que esté terminado.

Outcast
Un grupo de científicos ha descubierto que existen varios universos paralelos. Ahora ha llegado el momento de explorarlos. Completamente en 3D, y con una perspectiva en tercera persona con cámaras fijas como las de Alone in the Dark, vimos con asombro este juego, tal vez uno de los más interesantes del stand de Infogrames.

Prost Grand Prix 98
Nuevo simulador automovilísti-


ULTRA FIGHTERS

co de F1 compatible con 3Dfx. Este no es el mejor que nos ha tocado ver, tampoco es un juego malo. Más bien está pensado como para funcionar con pocos requerimientos de hardware ya que funciona a partir de un P-90.

Rushdown
Con este juego podrás experimentar el vértigo y la velocidad en caída en Mountain Bike, Kayak o Snow Board. Con un total de 15 circuitos este título promete mucho, especialmente por los excelentes gráficos con aceleración 3D.

Space Circus
Es un arcade de plataformas en 3D al estilo Croc. El personaje central es Starshot, una suerte de bufón interespacial que tiene como misión salvar el Space Circus de su principal competidor. El juego tiene alrededor de 300 personajes y 7 universos para explorar.

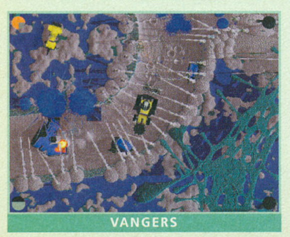
V-Rally
Clásico juego de Rally con soporte de 3Dfx. Con un estilo muy similar al Screamer Rally, incluyendo efectos de nieve, lluvia y niebla. El lanzamiento será durante este primavera.

Wetrix
Juego de ingenio con gráficos 3D. Los productores aseguran de que es muy divertido, y de que lo crearon casi por accidente. ¿Qué podemos decir? Puede ser un éxito como un fracaso, habría que jugarlo bien para poder opinar.

INTENSE


CASTROL HONDA


THEOCRACY


VANGERS

Castrol Honda: Super Bike World Champions
Un juego de motos, que toma provecho de las placas aceleradoras 3D, para brindar una sensación de manejo realmente increíble. Los gráficos poseen una gran calidad, y es posible realizar competiciones a través de una LAN o por Modem.

INTERACTIVE MAGIC

IF/-A-18 E Carrier Strike Fighter
Utilizando tecnología de última generación en simuladores de vuelos, los creadores de iF-22 han desarrollado este novedoso simulador que gracias al sistema de campañas, conocido como TALON (Total Air & Land Operation Network) puede generar misiones originales.

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries
En esta nueva versión, los reinos serán diez en lugar de siete. Los escenarios nuevos serán quince, y en ellos encontraremos una buena cantidad de elementos novedosos.

Theocracy
Juego de estrategia en tiempo real, basado en las culturas primitivas de México. La historia se lleva a cabo durante la llegada de los españoles a América. Tomando el control de los Aztecas, deberás ir superando los obstáculos durante las 15 misiones, manteniendo a raya a las tribus rivales y a los conquistadores.



BALDUR'S GATE

Ultra Fighters
Este programa es un simulador de aviones del futuro, de entre los cuales podrás elegir diez prototipos diferentes para llevar a cabo 25 misiones. Puede ser jugado en multiplayer hasta por 8 personas simultáneamente y soporta aceleración con Direct 3D.

Vangers
Con una perspectiva de cámara aérea, que permite rotar los paisajes o realizar acercamientos, este título te permite controlar hasta 24 vehículos, que controlan hasta 32 armas. Aunque básicamente es un arcade tiene un guión futurista que va incrementando el interés por el juego.

INTERPLAY

A.I. Alien Intelligence
A.I. es un juego de estrategia en tiempo real, con combates simultáneos en tierra y aire. La historia de A.I. introduce al jugador en un mundo donde una explosión nuclear, provocada por una raza superior, ha destruido su base, cortando todas las comunicaciones. El jugador entonces tomará el rol de un comandante de una colonia con órdenes de explorar este universo hostil.

Baldur's Gate
Es un juego épico de Rol situado en Sword Coast, la región más popular de Forgotten Realms. Baldur's Gate será sin duda una aventura más que ambiciosa, como se puede notar en los cinco CD's que ocupará, que contendrán más de 10.000 locaciones totalmente renderizadas en 16 bits. Uno de los aspectos más desatacables es que podremos jugar por turnos, pero si lo preferimos, podremos jugar en tiempo-real, lo que sin duda dará a los combates una perspectiva totalmente distinta.

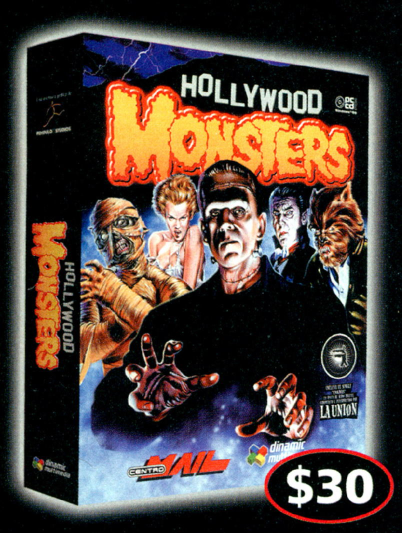
Giants
Planet Moon Studios, el equipo responsable de la realización del MDK, está inmerso en la reali-



El mejor software original al mejor precio



HOLLYWOOD MONSTERS



$30

COMBAT CHESS



$30

PCFÚTBOL 5.0



$30

PCFÚTBOL 6.0



$30

Edita y distribuye: Centro Mail Argentina S.A.

Paraná 504, Buenos Aires (1017) Tel.: 371-1316

zación de este nuevo juego, mezcla de acción 3D y estrategia. Giants se desarrolla en diferentes islas (más de 40). El jugador podrá seleccionar a sus personajes entre tres razas: Los Sea Reapers, los Meccaryn, y la raza gigante, los Kabutos. Los gráficos y engine de este juego, que aún estaban en un estado muy precario en E3, fue sin duda una de las cosas que más nos sorprendió en la Expo.

Descent III

En este nuevo capítulo de la saga Descent, los jugadores podrán explorar la superficie de los planetas, en entornos abiertos nunca antes vistos en el juego. Lo más increíble es que los escenarios estarán integrados de una manera que parecen ser un solo nivel de gigantescas proporciones. El nuevo engine coloca a este arcade en los primeros lugares en la lista de los juegos más anticipados de este año.

Earthworm Jim 3D

Esta nueva aventura de el inefable gusano se caracteriza por contar con un nuevo engine 3D, que posee la tecnología para darle al juego el look de una cari-catura, y a la vez permitir gozar de las expresiones más divertidas de nuestro héroe en primer plano. Al igual que en el Mario, de Nintendo 64, el jugador tendrá completa libertad de movimientos para desplazarse por todos los escenarios.

Fallout 2

Fallout fue sin duda el mejor juego RPG de 1997, y su continuación es uno de los productos más esperados por los todos los jugadores adictos al género. Fallout 2 contará con una inteligencia artificial superior, enemigos de mayor tamaño y más difíciles de acabar. ¿Nuestra misión en esta ocasión? Los sabios de la aldea nos han elegido para encontrar el legendario Vault 13 y reclamar la tecnología que la tribu necesita para sobrevivir.



FALLOUT 2

GIANTS

Heart of Darkness

De los creadores de Out of this World y Flashback llega Heart of Darkness, un arcade con elementos de aventura que ya lleva cinco años de desarrollo, y que este año realmente soprendió por su calidad gráfica. En este sensacional juego podremos trepar, nadar, correr y disparar a través de nueve niveles en un mundo habitado por criaturas como Las Sombras y Las Almas Oscuras.



HEART OF DARKNESS

Kingpin

En este nuevo arcade 3D, basado en una versión optimizada del Quake 2, deberemos crear nuestra propia banda de malvivientes, reclutando a nuevos miembros desde las calles, para luego enfrentarnos con Kingpin. Poco y nada se ha visto de este juego en E3, pero no dudamos que va a ser realmente divertido, ya que sus realizadores son Xatrix Entertainment, creadores del Redneck Rampage.

M.A.X. 2

Esta continuación esperada por todos los fans, contará con tres modos de juego, una de las cuales incluye una opción de lucha en tiempo real, similar al Warcraft o C&C. M.A.X. 2 además cuenta con una nueva vista isométrica, que pemite a los jugadores rotar el mapa modificando su tradicional vista de arriba, y scrolling Parallax, que permite ver más grandes a las unidades que se encuentren a mayor altura. El juego soportará Multiplayer en red para 6 jugadores y opción para juegos por Internet a través del server de Interplay.

Star Trek: Klingon Academy

Klingon Academy promete ser el único simulador espacial que nos permitirá pelear en lugares nunca antes visitados por otros simuladores: Agujeros negros, nebulosas de gas, tormentas de iones, brindando una experiencia incomparable... ¡Y además contra la Federación en naves de los Klingon! Esperemos que esto sea tan excitante como suena...



FIGHTER LEGENDS: EUROPE 1944

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Es la cuarta parte de una serie de aventuras gráficas basadas en el popular mundo de Star Trek, esta vez combinando personajes creados digitalmente con nuevos episodios dirigidos por el director original de la serie John Lucas, y voces de los actores originales. En esta ocasión SOVF se centra en una historia que involucra a los Romulanos y a los Vulcanos, en la cual podremos participar como Kirk, Spock, Zulu, Chejov o Scotty.

Star Trek: S. Command

Starfleet Command va a ser el único juego de estrategia en tiempo real situado en el mundo de Star Trek, permitiéndonos ser Romulanos, Klingon, pertenecer a la Federación, y hasta algunas razas nuevas que Interplay guarda en el más absoluto de los secretos. Luego de elegir la raza, podremos comandar un escuadrón de hasta tres naves, cada una con sus oficiales, armas especiales, y habilidades.




DOMINION: STORM OVER GIFT3


DAIKATANA


GRIM FANDANGO

ION STORM

Daikatana

La prueba de fuego de John Romero y su nueva empresa (luego de su tan comentada partida de id Software) es sin duda este arcade 3D. El engine que utiliza el Daikatana es el del Quake 2, y estará a la venta a finales de 1998. Ahí se podrá ver si John Romero pudo despegarse de los fantasmas de su ex - compañero de equipo de los días de id, John Carmack. Lo que se pudo ver en la Expo prometía, pero habrá que ver si es suficiente para los leales fans del Quake 2.

Dominion: Storm Over Gift3

Este particular título fue adquirido por Ion Storm de 7th Level, y de ahí en más se le fueron haciendo mejoras. El juego está orientado a la estrategia en tiempo real, y promete un nivel de realismo sin precedentes al tener más de 100.000 cuadros de animación en 3D, una inteligencia artificial superior, 49 misiones para un solo jugador y 70 mapas para modo Multiplayer.

JANES

Fighter Legends: Europe 1944

Nada mejor que este título para revivir la emoción de los combates Dogfight en el período que redefinió por completo el combate aéreo. Recreando aquellos tiempos, los jugadores deberán realizar las maniobras clásicas de la segunda guerra mundial. Esto incluye usar largas formaciones para lograr ventaja de combate así como escondernos en las nubes para atacar a los enemigos con la ayuda del factor sorpresa.

Fleet Command

Con muy poca información por el momento, este juego es una simulación de una flota compuesta por las naves de guerra más letales que existen en el mundo. Según la gente de Jane's, será el juego naval estratégico definitivo.

World Air Power: Israeli Air Force

Este nuevo simulador que nos brindan los expertos de Jane's, permite a los jugadores de todos los niveles volar como pilotos de guerra de una de las mejores fuerzas aéreas del mundo. El juego incorpora algunos de los aviones más avanzados de la Fuerza Aérea Israelí y utiliza un nuevo engine realmente revolucionario que brinda imágenes fotorealísticas junto a violentos combates en medio de unos gráficos absolutamente brillantes.

LUCASARTS

Force Commander

Como pudimos ver en el número 8 de Xtreme PC, este juego es el primero de estrategia en tiempo real de la compañía, con el apoyo que significa la licencia de Star Wars se perfila como un firme competidor entre los títulos más destacados del género. Entre sus principales ventajas se puede destacar su engine completamente 3D.


FORCE COMMANDER

Grim Fandango

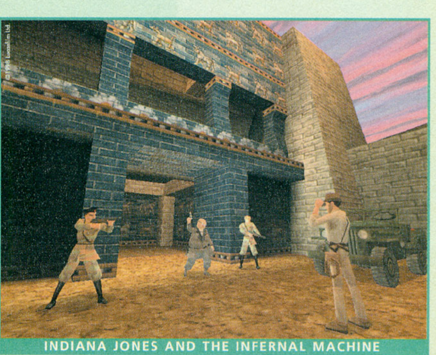
La reina de las compañías en lo que a aventuras gráfica se refiere, se dispone a conquistar nuestros discos rígidos una vez más, invitándonos de la mano de Tim Schafer, creador del Day of the Tentacle y Full Throttle, a integrar un fantástico viaje por la tierra de los muertos. Basándose en creencias del folklore mejicano, el autor imaginó una bizarra aventura en la que su protagonista, Manny Calavera, debe buscar la manera de ponerle fin a su estadía como agente de viajes de los finaditos.

Star Wars: Rogue Squadron

Este juego de acción, que sólo podrá ser utilizado en máquinas que posean aceleración 3D, vendría a ser la continuación de Shadows of the Empire, el juego de acción que fue convertido de la Nintendo 64 a la PC el año pasado. En la eterna lucha contra el imperio, podremos utilizar los clásicos vehículos de la rebelión como X-Wings, Y-Wings y A-Wings, pero siempre por supuesto en el campo del arcade.

Indiana Jones and the Infernal Machine

El año es 1947. Los nazis han sido derrotados. La guerra fría ha comenzado y los agentes soviéticos están rondando las ruinas de la torre de babel. ¿Qué estarán tramando? En esta nueva aventura de Indiana Jones, la primera en 3D, podremos realizar prácticamente todos los movimientos


INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

que el personaje realizaba en las películas como saltar, correr, trepar, nadar y cientos de cosas más.

Star Wars: Behind the Magic

Una enciclopedia de Star Wars realizada para los fanáticos, con la información más completa sobre personajes, tecnología, vehículos y todo lo relacionado con la trilogía de culto mundial. Como bonus podremos acceder a ver parte de la creación de Episode 1, la primera parte de la nueva trilogía.

The LucasArts Archives Volumen IV: The Star Wars Collection II

Son seis CD's a un precio super accesible que incluyen:
Star Wars: Dark Forces (Versión Completa)
X-Wing Collector's CD-ROM con X-Wing vs. Tie Fighter Flight School
Tie Fighter Collector's CD-ROM
Jedi Knight: Dark Forces II (Edición especial de 3 niveles)
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Edición especial de 3 niveles)
Yoda Stories (versión completa) con el agregado de una demo interactiva de Star Wars: Behind the Magic.

Es notable, también, la presentación de dos clásicos como lo son X-Wing y Tie Fighter en sus versiones originales con el agregado de aceleración 3D y mejorados para su funcionamiento en Windows 95/98.

MAXIS

SimCity 3000

En esta nueva edición, encontramos que la gente de Maxis se retrasó con este producto pero por un motivo muy claro, crear la mejor simulación posible, sin concesiones de ningún tipo, y que por lo visto lo están logrando.
Podremos crear una ciudad en la que todos los aspectos serán controlados por nosotros, desde la elección de la ubicación de los edificios hasta la construcción de los mismos mediante el nuevo Building Architect Tool, todo esto en medio de un entorno rico en realismo, con peatones, tráfico y mapas hasta cuatro veces más grandes que los del SimCity 2000.



MGM



STAR WARS: BEHIND THE MEAGIC



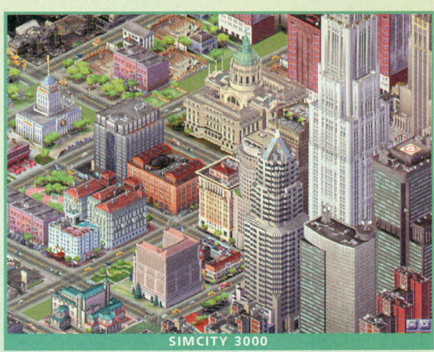
RETURN FIRE II

Return Fire II

Es la secuela del aclamado juego de acción y estrategia que hiciera su debut en la consola 3DO, y que se destacó por su excelente modo multiplayer y su increíble música. Esta vez volveremos a jugar un letal partido de capturar la bandera, mediante el uso de vehículos para combatir en el aire, la tierra y el mar, esta vez con un nuevo engine y placas aceleradoras 3D.

Wargames

Basado en la película del mismo nombre (en Argentina se llamó Juegos de Guerra) nos llega este promisorio título de estrategia en tiempo real, que se ubica 20 años en el futuro luego de que la super computadora militar WOPR, encontrara la manera de terminar la guerra, eliminando a la humanidad. El juego tendrá 30 misiones que podrán ser jugadas en el tradicional modo de campaña y efectos especiales de todo tipo mediante el uso de placas aceleradoras 3D.



SIMCITY 3000



FALCON 4.0

MICROPROSE

Civilization II: The Test of Time

Este es el nuevo producto de la serie de juegos de estrategia más popular en el mundo. Esta vez los escenarios se verán animados con mejor nivel de detalles, los mapas estarán conectados entre sí y además del clásico universo de Civilization, podrá ser jugado en otro mundo con motivo fantástico (inspirado en Civ II Fantastic Worlds) o en otro de SCFI, con aliens y tecnología futurista.

Civilization II: Multiplayer Gold Edition

Un paquete que ofrece la posibilidad de jugar hasta por siete jugadores simultáneamente, el clásico Civilization II con soporte de la Internet Gaming Zone. Además incluye los siguientes Add On: Conflicts in Civilization y Civ II: Fantastic Worlds.

Falcon 4.0

Continuando la clásica serie de simuladores del jet F-16 que esta empresa nos ha brindado durante los últimos años. La acción se desarrolla en la península de Korea, donde cientos de

Redline Racer








¡Con **Redline Racer** llegarás a sentir una auténtica sensación de velocidad y vértigo! Lucha con auténticos fenómenos meteorológicos como lluvias torrenciales, bancos de niebla o ventiscas de nieve. Para llegar a ser primero simplemente tendrás que... **¡QUEMAR GOMA!**

- 6 atmósferas diferentes
- 16 motociclistas
- Increibles gráficos en 3D
- Sonido 3D Surround
- 10 circuitos (más disponibles en Internet)
- Opción multijugador (hasta 8 jugadores)



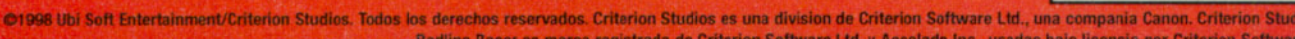
Servicio de Atención Al Usuario

Tel: 553-7666 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar

Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires







unidades estarán esperando para darte batalla. La idea de los productores fue intentar el mayor grado de realismo en lo que respecta a simulación de vuelos militares y maniobras de combate aéreo.
Además de las campañas podrá ser jugado en multiplayer, en cooperación contra los aviones controlados por la computadora o en enfrentamientos de hasta cuatro jugadores.

Guardians: Agents of Justice

Uno de los títulos más esperados, del que ya hemos hecho un preview en nuestro número 5. Este juego de estrategia por turnos nos permite controlar un escuadrón de superhéroes que deberán enfrentar a tres sindicatos de criminales. Un detalle que le han agregado son la fuerzas policiales (a las cual controlaremos también), que ayudan a los héroes a completar las misiones. El juego está prácticamente terminado y muy pronto podremos disfrutarlo.

MECHWARRIOR 3

Gunship III

Los creadores del original Gunship, nos sorprenden con este nuevo título que combina tecnología con la jugabilidad del producto original. Una de las mejores ideas, es que será completamente compatible con M1 Tank Platoon II, entonces las misiones multiplayer podrán ser jugadas desde tanques o helicópteros según las preferencias del jugador.

European Air War

Simulador de vuelo basado en la segunda guerra mundial, con gráficos de 16 bits y soprte de Direct 3D. Con este juego podrás volar más de 20 aviones históricos de las fuerzas armadas americanas, británicas y alemanas.

Mechcommander

Este juego de estrategia en tiempo real, saca provecho de la licencia que la compañía tiene sobre el universo de Battle Tech. Las misiones serán aproximadamente 30, y la cantidad de Mech Warriors diferentes a controlar serán 24. Cada uno de los mismos puede ser equipado y mejorado a gusto del jugador. Al finalizar con éxito una misión es posible adquirir material del enemigo para fortalecer nuestros ejércitos, o simplemente venderlo y aumentar nuestro potencial económico.

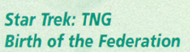
Mechwarrior 3

El tan esperado Mechwarrior 3, finalmente fue presentado en el E3. Por lo que vimos podemos decir que todavía le falta bastante para que sea terminado, pero a pesar de esto, se nota bastante los beneficios que le otorga el nuevo engine con el que cuenta, ya que los Battle Mechs se ven bastante más reales y mejor texturizados. Esperemos que para su lanzamiento esté a la altura de lo que fue la versión anterior en su momento.


GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE

Starship Troopers

Como ya lo habíamos anticipado, Microprose está haciendo un juego basado en la novela de Robert Heinlein y la película del mismo nombre. Lo vimos funcionando, y a pesar de que todavía le falta bastante para estar terminado, observamos que los enemigos atacan en plagas masivas tal cual lo habían prometido. El lanzamiento será durante el verano.



Star Trek: TNG Birth of the Federation

Juego de estrategia por turnos y de exploración del espacio. Con Master of Orion 2 y el universo de Star Trek en la cabeza, Microprose desarrolló este producto que puede ser jugado de manera muy diferente dependiendo del bando (Federation, Romulans, Kilngons, Ferenguis ó Cardassians) que elijas.

Star Trek: TNG Klingon Honor Guard

Basándose en el amplio universo de Star Trek, con una buena historia y las voces de algunos de los actores originales de la serie, este título se convierte en el primer juego de acción en primera persona que utiliza la franquicia de la serie. Los niveles serán alrededor de 20, en los que atravesarás por sitios como estaciones espaciales, naves estelares y ciudades alienígenas.

Top Gun: Hornest Nest

Más de 30 misiones a bordo de un espectacular F/A-18 durante las tres campañas que ofrece el juego. Este título está siendo desarrollado por Zipper Interactive y contará con variedad de mejoras técnicas con respecto a su predecesor.

X-COM Alliance

Esta fue una verdadera y agradable sorpresa. Basado en los clásicos juegos de estrategia, se desarrolló este juego de acción en primera persona, situándonos en el momento en que nuestro escuadrón de soldados tiene que infiltrarse en las naves o bases alienígenas. Usando el engine del Unreal, los gráficos son excelentes. No se trata de un nuevo arcade 3D de disparos como los hay tantos en el mercado, sino que (conservando la idea del juego original) habrá que moverse lentamente con movimientos sigilosos para no


STARSHIP TROOPERS

X-COM ALLIANCE

ser detectado.

X-COM Interceptor
En este juego es posible controlar, al estilo simulador de vuelo del espacio, las tres naves cazas (Lighting 2, Fireball y Super Avenger) del juego X-Com. Si bien los gráficos son inferiores a otros juegos similares, posee elementos de estrategia que lo hacen más adictivo.

MICROSOFT IGZ

Asheron´s Call
Un mundo completamente en 3D, con entorno fantástico que permite a miles de jugadores convivir en un mundo de aventuras virtual que cambia diariamente. El título estará disponible en 1999.

Fighter Ace
Con la idea de crear un combate aéreo masivo (hasta 100 personas simultáneamente) se está creando este simulador de combate ambientado en la 2da guerra mundial. El programa ofrece un delicado balance entre simulación y arcade para que sea más entretenido. La tarifa mensual es de $20.


OBLIVION

Oblivion
Es la propuesta de esta empresa en cuanto a los juegos de acción en el espacio para ser jugados on-line. Uno de los puntos más interesantes de este producto es el soporte de multiplayer masivo, que permite un máximo de 300 jugadores. Cada uno puede tomar el rol de Comandante, Piloto o Artillero de cualquiera de las 30 naves diferentes. También cuenta con variedad de equipamiento y armas. El lanzamiento será a fin de año.


MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Ultra Corps
Los fanáticos de los juegos de estrategia por turnos, podrán disfrutar de este excelente título, en el que participando en alguna de las 14 razas existentes, deberás intentar colonizar la mayor cantidad de planetas posibles para enriquecer tu imperio.

MICROSOFT

Age of Empires: Expansion Pak
Este disco de expansión es lo que muchos están esperando como excusa para continuar jugando a este fantástico juego. Cuatro nuevas civilizaciones han sido agregadas, y las nuevas campañas están focalizadas en el levantamiento de Roma. Habrá también algunas unidades nuevas como los jinetes de camellos o los elefantes acorazados.

Age of Empires II: The Age of King
La continuación del éxito producido por los estudios Ensemble, hizo su debut en la feria de Atlanta. El cambio en el aspecto visual es asombroso, quienes hayan disfrutado de la primera parte, ni se imaginan lo que les espera. El juego fue modificado en algunos otros aspectos, una nueva era ha sido añadida y la tecnología a desarrollar puede darse mediante distintos caminos, lo que aumenta considerablemente la estrategia a seguir y las posibilidades de juego. Para el lanzamiento tendremos que esperar hasta el verano del próximo año.

Inertia
Shooter 3D en primera persona, a bordo de 20 vehículos de combate que pueden ser personalizados a gusto de jugador con miles de opciones. Las armas serán alrededor de 20 y la física estará presente en todo momento. El lanzamiento está planeado para el verano del año que viene.

Microsoft Baseball 3D
Unicamente para placas aceleradoras, un nuevo juego del popular deporte con variedad de cámaras opcionales y gráficos completamente en 3D. Entre las ventajas que cuenta con títulos de la competencia es el soporte de Force Feedback.

Close Combat 3
A pesar de que la empresa anuncia un montón de cambios, gráficos 3D, etc., la realidad es que visualmente se ve muy parecido al anterior. La acción se desarrolla entre 1941-1945 con la invasión soviética y la caída de Berlín. Se han agregado también algunos elementos propios de los R.P.G.

Microsoft Combat Flight Simulator
El nuevo simulador de combate se desarrolla durante la segunda guerra mundial, y tiene 8 aviones diferentes que son réplicas de los originales. Existen algunas misiones históricas como la de la Batalla sobre Europa (1943-1945). Una de las ventajas del juego es la posibilidad de expandirse agregándole nuevos aviones y campañas.

Microsoft Golf
Muy fácil de comprender y usar, llega la nueva versión de MS Golf con mejoras gráficas y nuevos campos que recrean los mejores de todo el mundo. Un Caddie virtual permitirá al jugador escoger el palo adecuado para cada movimiento.

Microsoft Pinball Arcade
Arcade de Pinball que incluye siete tablas réplicas de las originales licenciadas. Los fanáticos de estas maravillosas máquinas podrán recordar y volver a jugar con este paquete, que además tendrá un buen precio de venta y estará disponible para la primavera.

Microsoft Revenge of Arcade
Perteneciendo a la misma exitosa serie de emuladores de máquinas recreativas de Microsoft (Microsoft Arcade y Return of the Arcade) llega este nuevo paquete que incluye los


INERTIA

populares juegos: Ms Pac Man, Xevious, Rally-X, Mappy y Motos. El producto estará disponible para la primavera y costará $34.95 (En U.S.A).

Urban Assault

La historia se desarrolla en un universo post-apocalíptico en el futuro, este título combina acción con estrategia permitiendo al jugador acceder a la cabina de 15 tipos de vehículos incluyendo aeroplanos, helicópteros, jeeps, tanques, etc. Como enemigos tenemos 35 vehículos de toda clase, desde los más rebuscados de origen alienígena hasta simples zeppelines de la primera guerra mundial. El elemento de estrategia lo encontramos en el manejo de recursos, la construcción de estructuras, y la tecnología de actualización de unidades.

Motocross Madness

Este título está siendo desarrollado por los estudios Rainwood. Aún se encuentra en una etapa algo precaria, pero por lo que pudimos ver es un clásico juego de motos todo terreno. Lo probamos con el nuevo Side Winder Freestyle Pad, ideal para jugar a este título, permitiendo el control absoluto de la motocicleta que requiere el juego. Requiere placa 3D.

MIDWAY

Bio Freaks

Arcade de combate que te permite escoger entre ocho extraños luchadores. Cada uno de los mismos dispone de un Jet-Pack para volar, y puede utilizar armamento variado, como rifles láser, granadas, espadas o ametralladoras.

Gex, Enter the Gecko

Este arcade de plataformas en 3D tiene todo lo necesario para ser un gran juego. Cada uno de los niveles es una parodia a alguna película o serie televisiva. La calidad de los gráficos y el humor implementado lo colocarán sin duda, entre los mejores del género.

Mortal Kombat 4

Este título no necesita presentación, la conversión que han hecho de los arcades a PC es excelente. La calidad y movimientos de los polígonos es muy buena, consiguiendo llevar al clásico a un mundo tridimensional sin perder ningún detalle en la transformación. Esta vez, habrá armas intercambiables, que se pueden recoger del suelo, o robárselas al adversario. Por supuesto habrá nuevas fatalities.



NFL Blitz

Arcade de fútbol americano, completamente realizado en 3D, con buenos gráficos y movimientos fluídos. Con un diseño muy simple y fácil de aprender a jugar.

Off-Road Challenge

Carrera todo terreno, a lo largo de 6 circuitos diferentes con la posibilidad de escoger entre cuatro vehículos. Cada uno de los mismos pueden ser mejorados en los Speed Shop, agregando accesorios que mejoran el performance de los vehículos. Los gráficos están bien logrados y el movimiento es fluído, de todas maneras a la beta que pudimos ver le faltaba bastante trabajar la física.

Rush 2

Con 12 circuitos y 10 autos nuevos, se presenta este título como continuación del anterior con mejoras gráficas. A pesar de ser muy simple, tiene algunos aspectos interesantes, como la posibilidad de crear tus propios vehículos en el Car Shop.

MONOLITH

Get Medieval

Get Medieval está inspirado en el Gauntlet, juego famosísimo en los arcades de antaño. ¿Nuestro objetivo? Con cualquiera de los 4 personajes seleccionables, deberemos recorrer unos dungeons, y batallar contra frenéticos enviados del mal que querrán hacernos pasar a mejor vida. Además contará con la opción de jugar simultáneamente con 3 amigos más por red o internet.



SHOGO



GET MEDIEVAL

Rage of Mages

Nada se pudo ver de este juego en el stand de Monolith, pero nos han comentado que será una mezcla de RPG con estrategia en tiempo real, y que el juego está siendo desarollado en Rusia.

Shogo

Este nuevo arcade 3D está inspirado en los dibujos animados japoneses, conocidos como "animé". Lo novedoso del mismo es que podremos jugar de dos maneras totalmente distintas: a pié o montados en un gigante robot, que tiene la habilidad de transformarse en diferentes vehículos. La parte gráfica que se pudo ver en E3 estaba bastante en pañales, pero prometía.



AGE OF EMPIRES II

ESPECTACULAR SORTEO



Premios del 1ro al 5to

- **1 Edusoft Unreal Pack!**
  - 1 Unreal completo Original
  - 1 Poster de Unreal
  - 1 Remera Unreal Original
  - Bonus gift: Fallout completo Original



VENI A LA FIESTA DE LANZAMIENTO DEL UNREAL

Retirá tu entrada para este sensacional evento en:
EDUSOFT - San Luis 3065 Capital Federal o en la Editorial - Bolivar 187 5º D
La presentación se llevará a cabo el día 14 de Julio a las 21 Hs
en el Junior Plaza (Figueroa Alcorta 7202).
Para más información contactate con Pablo Zuccarino a la dirección
de e-mail: zuk@edusoft.com.ar **NO TE LA PIERDAS!**

EL CUPON LO PODES MANDAR POR CORREO O POR E-MAIL

BASES DEL SORTEO

1) Para participar en este sorteo organizado por Edusoft podés completar el cupón y enviarlo en una carta por correo a nuestra redacción: Bolivar 187 5ºD (1066) o completar los datos (no hace falta scanearlo) por e-mail a nuestra dirección: xtremepc@ciudad.com.ar 2) Si lo enviás por correo, podés mandar todos los cupones que quieras de tu familia o amigos dentro del mismo sobre, la única condición es que sea un cupón de cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un cupón del mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 3) Se pueden enviar fotocopias si no quieren cortar la revista. 4) En el caso de los e-mails, se aceptará un mensaje para cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un mensaje para el mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 5) El sorteo se realizará el 22 de Agosto, en la Editorial. 6) Los ganadores serán comunicados en forma fehaciente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo, esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Septiembre de Xtreme PC. 7) Los ganadores ceden a Xtreme PC y a Edusoft el derecho de publicar sus datos personales e imágenes con fines publicitarios, en los medios y en las formas que dichos titulares consideren conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la vigencia de la promoción y hasta los 365 días de su finalización. 8) Los ganadores deberán retirar los premios, con su documento de identidad, dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 9) Todo impuesto que deba tributarse sobre o en relación con los premios y los gastos en que incurran los ganadores para su traslado y estadía en la Ciudad de Buenos Aires cuando concurran a reclamar y/o retirar sus premios estarán a cargo de los ganadores. 10) El organizador podrá ampliar o reducir la nómina de premios ofrecidos y/o reemplazarlos por otros. 11) La falta de retiro de los premios en las formas y dentro de los plazos establecidos hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 12) Ni el organizador, ni Xtreme PC, otorgan garantía de calidad, funcionamiento, ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 13) Ni el organizador, ni Xtreme PC serán responsables por ningún daño o perjuicio, de cualquier tipo que fueren, que pudieran sufrir los ganadores o terceros en relación con el uso de los premios. 14) Xtreme PC podrá modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 15) El organizador y Xtreme PC podrán utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones del sorteo. 16) En esta promoción no podrán participar los empleados del organizador, ni de Xtreme PC. 17) La participación en este sorteo implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como de las desiciones que adopten Edusoft y Xtreme PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

Apellido y Nombre: ____________________

Nº de Documento (Tipo): ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________

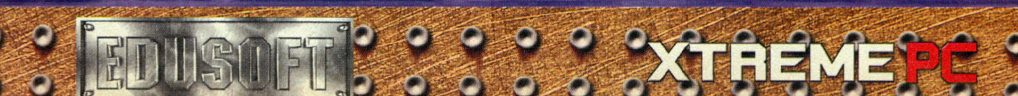
Teléfono: ____________________ E-Mail: ____________________

Qué tipo de PC tenés?: ____________________

Cuántos juegos tenés?: ____________________

Cuántos son de EDUSOFT?: ____________________

Cuántos juegos comprás por año?: ____________________





NOVALOGIC

Delta Force

Este juego es la primera simulación de un grupo commando cuya acción podrá ser contemplada tanto en primera como en tercera persona, y le permitirá a los jugadores tener un control absoluto sobre todo lo que acontece a su alrededor. Tendrá alrededor de 40 misiones que podrán ser jugadas en modo multiplayer cooperativo o por un solo jugador.

MiG 29 Fulcrum

Permitiéndoles a los jugadores ir más allá de la cortina de hierro, esta nueva simulación de jet, basada en el avión ruso MiG 29, inicia un nuevo estándar en productos con capacidades masivas de multiplayer. Este nuevo simulador incluye la tercera generación de la tecnología de Novalogic ahora con soporte 3Dfx.

Force Recon

Es un juego de acción con aspectos de simulación de combate en tiempo real, que se desarrolla en amplias locaciones al aire libre, con más de 40 misiones y la posibilidad de jugar en multiplayer mediante la NovaWorld, el nuevo servicio de Novalogic. Los gráficos serán en 24 bit y utilizarán la técnica Voxel Space 3.

Armored Fist Gold

Esta nueva edición de Armored Fist (al igual que la del Comanche) recala en incluir nuevas campañas y misiones al paquete, un editor de misiones y la implementación del nuevo engine: Voxel Space 3, que renderiza en 24 bits. Además podemos utilizar la Novaworld. net, y participar en 50 nuevas misiones en modo cooperativo.

F-16 Viper

Según sus creadores, la simulación definitiva de F-16. Este simulador cuenta con una campaña de más de 40 misiones creadas dinámicamente, una acertada representación del F-16 y la posibilidad de jugar en modo multiplayer a gran escala. Esto significa un cambio en los productos que usualmente nos brinda esta compañía, simuladores con un alto componente arcade.

World of Combat 2000

Es un paquete que incluye las versiones completas y originales de Comanche 3, F-22 Lighting II y Armored Fist 2, los tres al precio de uno.

ORIGIN

Wing Commander Prophecy Platinum

Esta edición contendrá la versión completa de Wing Commander Prophecy y el nuevo disco de datos Secret Ops, que incluye más de 100 misiones nuevas.

Ultima: Ascension

La fantasía adquiere una nueva dimensión, en esta, la última creación de Lord British, luego del fracaso de crítica de Ultima XIII. El mal ha descendido una vez más en Britannia y somos llamados nuevamente para restablecer el orden. En este, el último capítulo de la tercer trilogía, que por primera vez será en un entorno 3D, será el escenario del conflicto final entre el Avatar y el Guardián.

Ultima Online Gold

Esta edición de oro de este juego, que tuvo grandes problemas por constantes quejas de los usuarios respecto a lentitud, errores y demás, promete solucionar gran parte de ellos y agregar un mapa más extenso y nuevos monstruos.

PHANTAGRAM

Blade Warrior

Este arcade lateral en 2D, es resultado del engine Blues que promociona esta empresa coreana. La historia se desarrolla en el futuro con elementos Cyber Punk. Los gráficos son animé, característicos de los países orientales. Si bien está a la vista de que este título está bastante fuera de tiempo, hay quienes disfrutan bastante del estilo, además funciona perfecto hasta en un 486 DX.



ULTIMA: ASCENSION



RAILROAD TYCOON II



MIG 29 FULCRUM

Shining Lore

Realmente sorprendente, con el mismo engine que de los juegos de esta compañía nos mostraron detenidamente esta producción que sin duda es el título más importante. Un R.P.G como los de consolas, realizado en su integridad a base de polígonos texturizados. La historia puede tener diferentes finales según muestra. Está muy claro de que no es el FFVII, pero vale muchísimo la pena.

Forgotten Saga

Clásico R.P.G de consola que fue éxito de ventas en su país original. Conversión completa al inglés con más de mil personajes y cientos de eventos.

POPTOP

Railroad Tycoon II

La secuela del Railroad Tycoon pone a los jugadores en control de más de 34 trenes cargueros y 51 motores a través del mundo. Podremos establecer nuestras compañías desde 1804 hasta el año 2000, y los escenarios nos permitirán la exploración y la expansión de nuestro imperio. El engine propietario del RT2 (S3D) permite resoluciones de hasta 1024 x 768 en 8 o 16 bits, y soporte para Multiplayer en redes, módems o Internet. Railroad Tycoon II será distribuído por Gathering of Developers.

PSYGNOSIS

Adidas Power Soccer '98

Esta nueva versión del APS tendrá 60 movimientos especiales, 400 equipos de todo el mundo, una base de datos de 10.000





DRAKAN

HIRED GUNS

jugadores con atributos reales, 30 estadios, comentarios en tiempo real, y texto de los menúes en inglés, francés, alemán, español, sueco e italiano. Cabe destacar que Psygnosis anunció que no estará disponible en Estados Unidos, sólo en Europa.

Attack of the Saucerman!

De vez en cuando un poco de humor no viene mal, y sin duda este juego tiene todos los ticks de las películas de Clase B que tanto nos divierten a todos. En Attack of the Saucerman tomaremos el rol de Ed, un alien del imperio intergaláctico Grimloid, que deberá superar 28 niveles al mejor estilo de los arcades de las consolas, destruyendo todo a su paso con armas que incluyen bombas y gas venenoso.

Drakan

Otro juego de la compañía que está realizado en tercera persona. Drakan se centra en las aventuras de una heroína llamada Rynn y su compañero de aventuras, un poderoso dragón conocido como Arokh. Esta singular pareja deberá recorrer el juego, que se perfila como un arcade con una incesante acción a través de 14 niveles, que están divididos en varias misiones en cinco mundos fantásticos. En esta batalla deberán derrotar al hechicero Kulrik y sus monstruosos ayudantes.

Además del juego tradicional, Drakan contará con soporte Multiplayer en red para 8 jugadores y 2 por módem.

Eliminator

Fiel al estilo de Wipeout (un arcade muy famoso en la Playstation, pero que pasó sin pena ni gloria por la PC), Eliminator es una feroz carrera que cuenta con 30 enemigos diferentes en 16 niveles, los cuales deberemos derrotar para así escapar en este arcade de neto corte futurista.

Expert Pool

Este nuevo simulador de Pool tiene un nuevo engine que incluye mapeo de texturas y luces, en 13 entornos completamente diferentes. Podremos jugar 15 formas de Pool contra 160 jugadores, que tienen características únicas, con niveles de dificultad que irán variando según nuestro progreso en los partidos.

Fórmula 1 '98

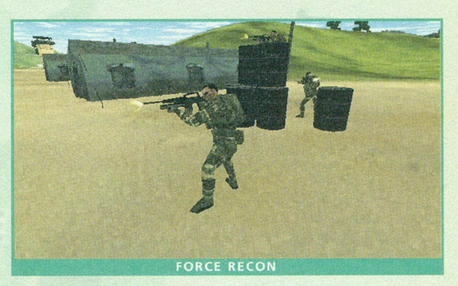
El sucesor del Fórmula 1 '97 incluirá en esta ocasión modo software y una simulación más realista, espejos retrovisores, los equipos y conductores oficiales de 1998 y actividad en los pits y laterales de la pista, dándole al juego una sensación de actividad nunca antes vista. Fórmula 1 '98 tendrá soporte hasta para 8 en red y 2 en la misma máquina con división de la pantalla.

Global Domination

Psygnosis experimentará en este juego la mezcla de varios géneros, ya que Global Domination será parte estrategia y parte arcade (en un modo de combate a través del aire y la tierra). El engine será completamente en 3D, pudiendo jugar contra la computadora o contra 15 personas a través de una red. El juego incluirá un mini-editor que nos permitirá modificar los escenarios a nuestro antojo.

Hired Guns

Hired Guns es un arcade 3D de disparos ambientado en un entorno futurista. Su nuevo sistema de vistas "Quad-Screen" permite observar a cuatro caracteres simultáneamente, permitiendo comandarlos al mismo tiempo. El engine utilizado es el mismo que el de Unreal, y contendrá el famoso editor de niveles, para así poder realizar nuestras propias aventuras, o tal vez combatir a nuestros amigos en Internet, red o módem.



FORCE RECON

Lander

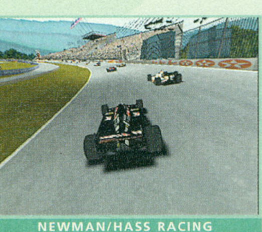
Lander es algo difícil de explicar, ya que la gente de Psygnosis lo ha catalogado como una "Aventura de Vuelo Solar". En él deberemos pilotear nuestra nave, explorando diferentes misiones a través de 15 planetas y lunas de nuestro sistema solar.

Nations: Fighter Command

Desarrollado íntegramente por Psygnosis, NFC es un simulador de la Segunda Guerra Mundial que contendrá tres modos de juego: Misiones históricas, Acción instantánea o Multiplayer, en las cuales podremos estar al mando de los ingleses, alemanes o americanos, comandando 12 aviones de cualquiera de los bandos. El juego incluirá una base de datos de la Segunda Guerra Mundial para el que quiera saber datos técnicos sobre este famoso episodio de la historia.

Newman/Haas Racing

Desarrollado en conjunto con el equipo de carreras de Indycar Newman/Haas, este simulador nos ofrecerá la opción de recorrer 15 circuitos (11 más 4 ocultos) con cualquiera de los 15 pilotos oficiales de la fórmula CART. El juego utiliza el engine mejorado del Fórmula 1, y parece que esta vez será mucho más detallado y realista, para beneplácito de los fans de los simuladores de autos.



NEWMAN/HASS RACING

O.D.T.

O.D.T. nos ofrecerá acción en tercera persona con elementos de RPG. En el mundo de O.D.T. el jugador tendrá la oportunidad de elegir entre cuatro clases. Cada personaje tiene sus habilidades: Control del armamento, facultades mágicas,



fuerza física o experiencia en el combate. Esto hará que cada carácter reaccione de manera diferente a los desafíos que se le presenten.
El juego promete ser una mezcla interesante de acción, exploración y resolución de acertijos.

Panzer Elite

En PE vas a poder tomar el mando de un pelotón de tanques de la Segunda Guerra Mundial, a través de misiones situadas en Africa del Norte, Italia y Normandía, protegiendo convoys de camiones, villas y rescatando unidades perdidas. A medida que el juego se vaya desarrollando, podremos realizar modificaciones a nuestros vehículos y armamento, ganando experiencia junto a nuestros compañeros de equipo. El juego contará con soporte para placas aceleradas, y Multiplayer para 8 personas por red y 2 por módem.


SPACE BUNNIES MUST DIE!

Pro 18: World Tour Golf

Este nuevo simulador de golf parece tener un nuevo swing, que se debe realizar con cuatro clicks del mouse, dándole al Pro 18 un control de juego nunca visto hasta el momento. Los campos que podremos utilizar serán el Royal County Down (Irlanda del Norte), Sun City (Sudáfrica) y Couer D'Alene (Idaho).

Sentinel Returns

Basado en un juego realizado para Amiga, Atari y PC en 1980 (Sentinel, creado por Geoff Cramond), Sentinel mantiene la profundidad y adicción del original en más de 600 niveles, en los que se destacarán el rediseño de los gráficos y un sonido realmente espectacular, proporcionado por la música del compositor y director de cine John Carpenter (Halloween). El objetivo del Sentinel Returns será controlar diferentes áreas del juego absorbiendo energía, y así vencer al Sentinel.

Tellurian Defense

Tellurian Defense es un juego que mezcla arcade 3D con estrategia, y está situado 100 años en el futuro. Un problema ambiental del espacio afecta a la Tierra, causando estragos en la población, que deberá pelear por la supervivencia. Como si esto fuera poco, un grupo de científicos descubre que además de tener graves problemas meteorológicos y económicos, razas aliens están invadiendo la Tierra para habitarla.
Tellurian Defense nos brindará 30 misiones en diferentes terrenos 3D, tres modos de dificultad y una variedad de modos Multiplayer.

Wings of Destiny

Wings of Destiny es un simulador muy detallado a nivel histórico, situado en la Segunda Guerra Mundial. En él podremos volar 4 aviones diferentes, incluyendo al German Messerchmidt 109, P51 Mustang y el Supermarine Spitfire. El modelo de vuelo de los aviones fue brindado por expertos militares de USA, así que seguramente se puede esperar un alto nivel de realismo. WOD soportará tarjetas aceleradas y modo de software de 32 bits, para poder apreciar los terrenos 3D en todo su realismo.

▼ RAGE

Expendable

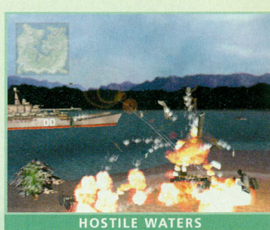
Inspirado en algunos juegos de la década del ochenta como el Commando y el Ikari Warrior, Rage Software ha diseñado este arcade que se desarrolla en el espacio. Donde nuestro grupo de marines deberá erradicar en distintos mundos a una peligrosa horda de alienígenas. El juego pretende combinar uno de los géneros más entretenidos de todos los tiempos con tecnología de actualidad. Soporta Force Feedback.

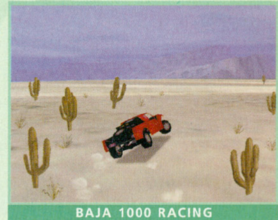
Ruud Gullit Striker

Arcade de fútbol en 3D, de la serie europea Striker. Contando con varios modos de juegos y la posibilidad de participar, además de la Copa del Mundo, en la Copa Europea. La parte de manager ha sido realizada en conjunto con Ruud Gullit, especialista en tácticas de fútbol, quien ha diseñado el comportamiento de los principales equipos y el estilo de juego.

Dead Ball Zone

Juego de deportes futurista, que se juega mediante dos equipos de ocho jugadores cada uno, bastante similar al fútbol americano, pero con armas como motosierras o explosivos y power ups que mejoran la performance del jugador. Más de treinta equipos pre-definidos y la posibilidad de crear algunos otros nuevos.


HOSTILE WATERS


BAJA 1000 RACING

Hostile Waters

Juego de acción en tercera persona en el que se pueden controlar hasta 12 vehículos como aviones, tanques y helicópteros. El título ofrece 20 niveles, arsenal variado, efectos especiales de tiempo y clima (día, noche, niebla, lluvia, etc.) y soporte para Force Feedback.

▼ RED ORB

Baja 1000 Racing

Baja 1000 Racing es, como pueden imaginar por su nombre, un arcade de carreras off-road en 3D. No se pudo ver nada


EXPENDABLE

en la Expo, pero el juego parece prometer, por el modelo de física del auto, que va a tener independencia en las cuatro ruedas.

Extreme Warfare

Extreme Warfare es un juego de acción 3D en tiempo real, donde los jugadores estarán al mando de poderosas máquinas de guerra, solos o formando parte de un equipo. Lo más interesante es que el juego permite jugar hasta 32 personas por Internet (¡Lo que hay que ver es si Internet lo permite!).

Prince of Persia 3D

¿Qué se puede decir de la historia del Prince of Persia que nuestros lectores no sepan? Lo único que les podemos adelantar de esta nueva entrega de las aventuras del principe, es que será totalmente en 3D, con soporte para la mayoría de las placas aceleradas. El engine está prácticamente finalizado, y lo que se pudo ver realmente fue asombroso. La línea de la historia fue realizada en parte por Jordan Mechner, autor de los capítulos anteriores de este clásico de todos los tiempos.

Warlords III: Darklords Rising

Este es un juego de fantasía épica de conquista y estrategia, situado en el mundo de Etheria, continuando de esa forma la saga del Warlords III, uno de los mejores juegos de estrategia de 1997. Esta nueva versión nos traerá 4 nuevas campañas, 35 unidades nunca antes vistas, un editor del juego y mejoras en la inteligencia artificial. También se han agregado nueve escenarios Multiplayer, incluyendo Capture the Flag y Norte versus Sur.

Además de estos títulos, cabe destacar que Red Orb pondrá a la venta las versiones en DVD del Riven y del Journeyman Project 3: Legacy of Time, que tendrán una mejoría notable en los videos, y que obviamente ocuparán un solo CD (no olvidemos que el JP3 ocupaba cuatro CD's).

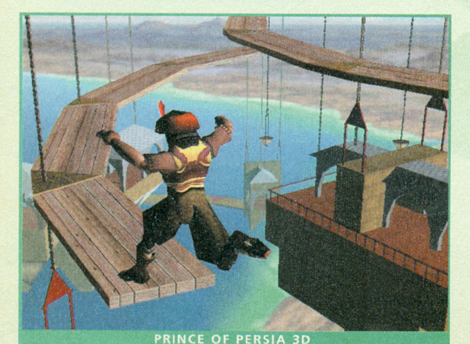
STRATOSPHERE



RED STORM

Dominant Species

Con un entorno totalmente en 3D, DE es un nuevo juego de estrategia en tiempo real, con la temática de un enfrentamiento entre aliens y humanos. Cada una de las 27 criaturas tiene poderes y habilidades especiales. Unicamente puede ser jugado del lado de los aliens, los humanos son los enemigos.



PRINCE OF PERSIA 3D

Tom Clancy´s ruthless.com

Juego de estrategia de finanzas para ser jugado por uno o varios jugadores, en el cual cada uno deberá controlar los recursos y técnicas necesarias para llevar adelante a su compañía.



Tom Clancy´s Rainbow Six

Al mando de un commando anti-terrorista debemos realizar misiones especiales, en diferentes lugares del mundo. El entorno donde se desarrolla el juego es completamente 3D, con elementos realistas y un guión atrapante. El ángulo de la cámara es seleccionable por el jugador, siendo principalmente el de tercera persona el más apropiado para jugar.

RIPCORD

Enemy Infestation

Con perspectiva isométrica y en tiempo real, tu misión como comandante será que con la asistencia de tus soldados, investigadores y científicos deberás poner fin a una raza de alienígenas con aspecto de Mantis que están destruyendo las instalaciones de los colonos del planeta del que estás a cargo. Con gráficos en alta resolución (880x600), puede ser jugado individualmente o en multiplayer en los modos cooperativos y de enfrentamientos deathmatch.

Space Bunnies Must Die

Inspirado en las películas de clase B de los años 50, este juego nos pone al control de Allison, una sensual jovencita que intentará rescatar a su hermana, secuestrada por unos conejos gigantescos del espacio, a cualquier precio. El estilo de juego es en cierta forma similar a Tomb Raider, pero colmado de elementos bizarros y buen sentido del humor. Por ejemplo una de las formas de atacar a los conejos, es haciendo que nuestra protagonista baile como si fuera a realizar un Striptease. Entusiasmados dejarán las armas para mirar los movimientos de Allison, y entonces será cuestión de aprovechar y atacar sin compasión.



ENEMY INFESTATION



EXTREME WARFARE

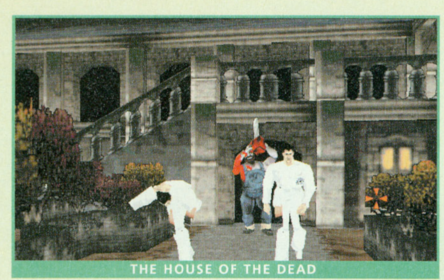
Stratosphere: Conquest of the Skies

Juego de estrategia en que deberás construir tu base-fortaleza aérea y luchar contra el resto de los oponentes en las campañas para un jugador o en multiplayer. La profundidad del estilo de juego promete tener elementos como para poder innovar el género.

Terra Victus

Es un juego de estrategia en tiempo real, pero con la profundidad de los personajes de los juegos de estrategia por turnos. Controlando un escuadrón de soldados, cada uno con habili-




THE HOUSE OF THE DEAD

dades especiales, deberás llevar a cabo arriesgadas misiones, con el único objetivo de destruir a los opositores.

RITUAL

Heavy Metal FAKK2

FAKK2 va a ser un juego de acción en 3D con elementos de aventura, basado en la novela de Kevin Eastman "Melting Pot". Obviamente, si es de Ritual, es probable que sea algo muy al estilo de lo que nos tienen acostumbrados (léase Sin). Habrá que ver qué se traen entre manos.

SEGA PC

The House of the Dead

De los fichines a la PC, esta nueva conversión se asemeja bastante a la original. En ella, recorreremos una casa repleta de seres de ultratumba que volvieron a la vida vaya uno a saber por qué, de lo que si estamos seguros es de la diversión que vamos a tener devolviéndolos a sus cajones.

Sega Rally Championship 2

Otro éxito de los videos a la PC, esta vez parece que por buen camino, ya que esta versión contempla aceleración 3D y soporte para joysticks con Force Feedback. Podremos seleccionar entre 6 coches diferentes, con dos vistas diferentes desde dentro y fuera del vehículo.

Yoot's Tower

De los mismos programadores del Sim Tower, de hecho esta vendría a ser una segunda parte. Para los fanáticos sedientos de este género de juegos que realmente no abunda, podemos decirles que realmente parece ser un digno sucesor de Sim Tower, pero solucionando algunos detalles de micro management que hacían irritante por momentos al anterior.

Sonic R

Directamente de la alicaída Sega Saturn, llega este nuevo juego de la saga de Sonic, que es en si una "copia" de Super Mario Kart pero de atletismo, en una especie de maratón en esteroides. Cuenta con 5 pistas que incluyen a su vez múltiples caminos ocultos.

Enemy Zero

Otra conversión de la Saturn, esta vez una muy interesante. Una aventura gráfica de terror de los creadores de D, con corredores realizados en 3D con base de polígonos y soporte para aceleración 3D. Representamos a Laura Lewis, una de los siete miembros de la tripulación de una nave espacial que se encuentra atrapada en las profundidades del espacio, con una criatura invisible como enemigo que está asesinando uno a uno a sus compañeros de tripulación.


MESSIAH

Conflict of Nations

Este juego combina la acción estratégica con el humor satírico, amparándose en personajes de una gran personalidad para formar, según sus creadores, una única experiencia estratégica. Podremos seleccionar entre 20 mapas y comandar 15 personajes por nación, entre los que se encuentran, generales, emperadores, arzobispos y asesinos.

SHINY

Messiah

¿Qué es lo que todavía no se ha dicho del Messiah? Es sin duda un juego que promete, pero realmente fue una desilución no poder ver en acción, ni manejar a Bob por uno instantes en la Expo (lo único que se pudo ver fue una animación, de la cual el espectador no puede tomar parte). Shiny promete tener listo al Messiah para el último cuatrimestre de 1998, pero realmente tiene que ocurrir un "milagro" para que Bob pueda surcar los aires antes del primer cuatrimestre de 1999...

SIERRA

SIERRA ATRACTIONS

You don't know Jack Volume 4

Del grupo creador de la serie, Jellyvision / Berkeley Systems llega la cuarta entrega de este juego de preguntas y respuestas de una gran personalidad y excelente modo multijugador. Para esta entrega se promete una nueva jugabilidad y una interface completamente renovada. Así como 5 nuevos tipos de preguntas y la aparición de los cinco presentadores de la serie.

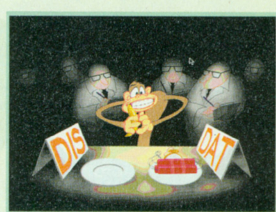
You don't know Jack The Irreverent Collection

En este paquete se encuentran en su totalidad los You Don't Know Jack 1,2,3 y el completamente nuevo 4, lo que nos da más de 3200 preguntas a los que responder y más de 80 horas de diversión ininterrumpida.

After Dark Game Pack

Esto ya no es más que un simple screen saver. After Dark Game Pack es una colección de juegos basados en los personajes del screen saver más vendido del mundo.


SEGA RALLY 2



HEAD RUSH

Head Rush

De los creadores de You Don't Know Jack, llega este nuevo producto de preguntas y respuestas dirigido hacia un publico adolescente. Repleto de animaciones, un sarcástico conductor y una banda de sonido de alto octanaje.



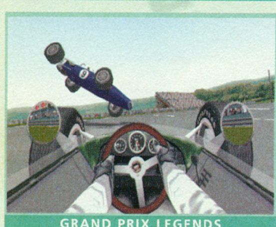
Dont touch that Dial

¿Te olvidás de la fecha de cumpleaños de tu mamá, pero té acordás de los jingles de los comerciales de Coca-Cola del año 86? De los productores de You Don't Know Jack llega Don't Touch That Dial. Un nuevo juego de preguntas y respuestas en el que deberemos recordar jingles del pasado y participar de secciones como "Complete la marca" o "¿Qué tanto sabe usted de un producto?", que nos muestra nuestro conocimiento sobre la trayectoria de un producto en particular.



QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE

HOYLE CLASSIC CASINO



GRAND PRIX LEGENDS

Leisure Suit Larry's Casino

¡Por fin! Después de una larga demora ya está listo para ser distribuído la simulación de casino de nuestro compañero de aventuras, Larry Laffer. En este paraíso del juego, podremos jugar a todos los juegos clásicos de estos establecimientos y aceptar desafíos de personajes controlados por la computadora representando a personajes clásicos de la serie o participar contra el mundo mediante el sistema WON, el sistema de juego online de Cendant, la compañía propietaria de Sierra.

3D Ultra Mini Golf Deluxe

En esta nueva entrega de 3D Ultra Mini Golf Deluxe se incorporan nuevos hoyos al juego de Mini Golf más vendido de todos los tiempos, recorriendo escenarios como un castillo encantado y una película de monstruos de los años 50. Además, en los escenarios contamos con nuevas animaciones que sin duda arruinaran el handicap de cualquier jugador, y un nuevo modo Multiplayer.

Hoyle Classic Board Games

Este, un clásico entre el público Estadounidense, es una compilación de 10 juegos de mesa clásicos como el BattleShip (batalla naval) o el Pachisi (ludo), contra 10 adversarios controlados por la computadora, o podremos utilizar el nuevo modo "hotseat" para jugar varios en una misma máquina.

Hoyle Classic Card Games

Siguiendo la línea del título anterior, en este caso se trata de la simulación de 14 juegos clásicos de cartas.

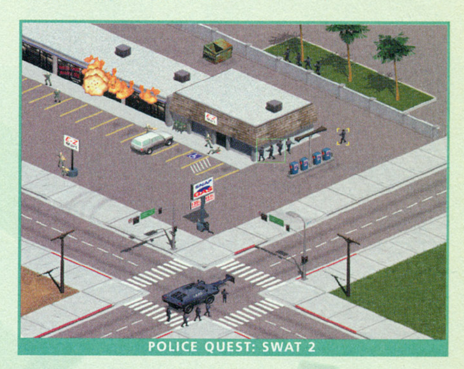
Hoyle Classic Casino

Y por último en este caso Hoyle nos lleva a participar de 60 variantes de ocho juegos clásicos de casino.

SIERRA FX

Quest for Glory: Dragon Fire

Dragon Fire es el capítulo final de esta saga que posee millones de seguidores en el mundo entero. En ella, el mítico reinado de Silmaria situado en una isla del mediterráneo está en graves problemas. El rey ha sido asesinado, la ciudad invadida, los monstruos abundan y se corren rumores de que un inmenso dragón acecha la isla con intenciones destructivas. El juego posee una perspectiva lateral pero aún así el engine realiza Scroll hacia atrás, adelante, izquierda y derecha, lo que le da una alta calidad e inmersión a sus escenarios.



POLICE QUEST: SWAT 2

Daryl F. Gates Police Quest: SWAT 2

SWAT 2 es la anticipada secuela del exitoso y realista, Police Quest: SWAT. En esta ocasión, nos encontramos ante un juego de estrategia en el que al comando de las fuerzas del orden dirigiremos: Snipers, Perros K-9, un helicóptero del LAPD o hasta un tanque de SWAT. O podemos encarnar al líder de un bando terrorista armado con granadas y trampas.

Babylon 5 Space Combat Game

Basado en la serie de TV de mismo título, en este caso nos encontramos con una simulación de combate espacial en primera persona, con un robusto sistema de inteligencia artificial y un complejo sistema de estrategia. Los jugadores no sólo se verán limitados a salir a pilotear su nave favorita de la serie, sino que poseen la capacidad de planear tácticas y estrategias para sus fuerzas.

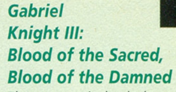
SIERRA SPORTS

Grand Prix Legends

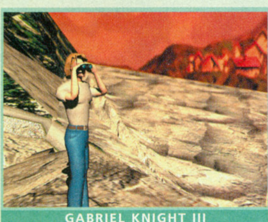
En 1967, el automovilismo era el deporte más peligroso del mundo. El más mínimo error podía mandar a un coche junto a su conductor a una muerte segura, pero aquellos legendarios conductores tenían un sentido de la aventura nunca duplicado en el mundo del automovilismo. Papyrus, equipo de desarrollo líder si lo hay en este tipo de simulaciones, se encuentra trabajando a pleno para completar de una vez este juego que seguramente hará historia.

Sierra Sports Golf Pro 99

Gráficos asombrosos, soporte en línea y estructura de torneo son algunas de las nuevas opciones que dejarán a los jugadores sin aliento, mientras se introducen en este completo y complejo juego de golf. Jugadores realizados completamente en 3D, gratos ambientes, un engine




HALF-LIFE


GABRIEL KNIGHT III

aclamado por la crítica y la posibilidad de configurar todos los elementos de la simulación, hacen de este Golf Pro un título competitivo en su categoría.

Sierra Sports Basketball 99

Según la gente de Sierra Sports, este juego de básquet es el único que se juego tan bien como se ve. Como estrategia comercial parece acertada, pero de no llevarse a cabo la promesa habrá más de uno desilusionado, ya que los gráficos de este simulador son sensacionales.

NASCAR Racing 3

Con un engine que posee la física renovada por completo, y más opciones de configuración y una inteligencia artificial de avanzada, estas son las armas principales que Papyrus, los líderes indiscutibles en este tipo de simulación, tienen preparadas para enfrentar este año a EA Sports con su otro título de Nascar Racing.

Nascar Racing 2 50th Anniversary Edition

Un pack que combina la versión original de NASCAR Racing 2 y la expansión Grand National Series, que será lanzado para festejar los 50 años de Nascar Racing. Este pack será lanzado en calidad de material de colección.

Sierra Sports Football Pro 99

Un nuevo intento de Sierra por introducirse en el lucrativo mercado de este deporte en los Estados Unidos. Aunque posee buenos gráficos y un buen soporte multiplayer, sinceramente será difícil poder superar el liderazgo de John Madden.

Fantasy Sports Pro 99

Es una especie de agenda deportiva, con posibilidades de bajar los nuevos datos mediante Internet.

SIERRA STUDIOS

Half Life

Asignados a una base misilística ultra secreta donde se están llevando a cabo extraños experimentos, hemos realizado un alarmante descubrimiento y una decisión estúpida: Intentar cruzar a través de un portal interdimensional a un universo alternativo, poblado de fascinantes seres. Cuando estas criaturas empiezan a deambular por nuestro mundo, deberemos embarcarnos en la difícil tarea de contenerlas o destruirlas antes de que sea demasiado tarde.

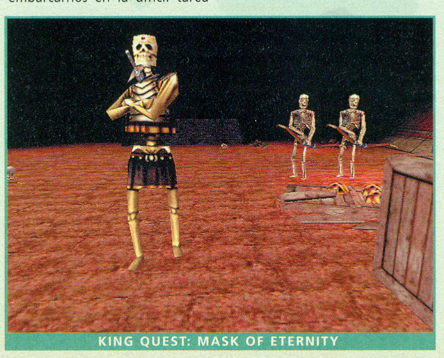
Para muchos el juego del show, este arcade 3D en primera persona parece que nos va a brindar todas las cosas que prometía y mucho más. Ya que por lo visto en el E3 es uno de los pocos juegos de este género que posee un argumento fuerte y conciso, y unos gráficos realmente bien diseñados, todo ello sin descontar los extraordinarios efectos de sonido.

Es imposible explicar en tan pocas líneas lo bueno que es Half Life, pero una palabra lo resume a la perfección, Excelente.

King Quest: Mask of Eternity

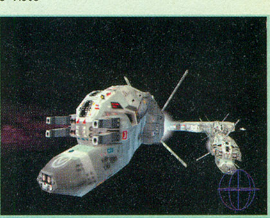
Una vez más volvemos al reino de Daventry pero ahora en 3D y de la mano del nuevo engine de Sierra para las aventuras gráficas que seguramente dará que hablar, gracias a su versatilidad para dotar a las aventuras de grandes escenarios donde desarrollarse.

Por lo que pudimos ver en este capítulo de la saga, nos enfrentaremos no sólo a los clásicos puzzles de objetos sino a otros que tendrán que ver con nuestros reflejos y la aptitud física del protagonista.


KING QUEST: MASK OF ETERNITY

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

El tercer capitulo de la saga de Gabriel Knight no podía ser más esperada, además de contar con el nuevo engine de Sierra y de ser nuevamente escrito y producido por Jane Jensen, la autora de los dos capítulos anteriores, en esta parte Gabriel Knight se enfrentará a vampiros, como si con los hombres lobo y adoradores del culto voodoo no hubiera sido suficiente.


HOMEWORLD

Homeworld

Este es un novedoso proyecto de Sierra que promete combinar elementos clásicos de simulaciones espaciales, como Wing Commander, con otros de estrategia en tiempo real, pese a que los gráficos están tomando una forma espectacular habrá que esperar para ver los resultados finales.

Caesar III

Aunque no muy popular en nuestro país, Caesar II vendió en USA más de 500.000 unidades, convirtiéndolo en un producto del que los usuarios reclamaban una secuela. El objetivo del juego es crear y mantener una ciudad Romana, sus defensas y tomar todas las decisiones políticas que sean necesarias para poder mantenernos en el poder.

Return to Krondor

La secuela de uno de los mejores juegos de rol para PC, Betrayal at Krondor, está por ver la luz luego de innumerables retrasos

y cambios de compañía. Por un capricho del destino, esta segunda parte se encuentra nuevamente en manos de Sierra y realmente promete ser un gran paso adelante en cuanto a juegos de rol se trata.

DYNAMIX

Starsiege

Starsiege desafía a sus competidores en el campo de la simulación de combate en 3D, incorporando espectaculares efectos de noche y día, así como cambios climatológicos. Los vehículos serán robots gigantes pero también aeronaves y tanques, separándolo un poco de los simuladores del tipo Mechwarrior.

Starsiege TRIBES

En todos los arcades 3D lo único que se debe hacer es destruir todo lo que se encuentre a nuestro paso. No es el caso de Tribes, en donde la lucha es grupal, ya que pertenecemos a una "Tribu" (éstas estarán diseminadas en una red o por Internet). Los objetivos entonces serán destruir a toda una Tribu contraria, cosa imposible de lograr sin nuestros compañeros de equipo.

Cyberstorm 2: Corporate Wars

La continuación de Mission Force: Cyberstorm, de pronta aparición en el mercado, incorpora un nuevo módulo para poder jugar en tiempo real. En esta ocasión podremos equipar nuestros robots con los accesorios que creamos convenientes entre más de 300 diferentes.

SIMON & SCHUSTER

La empresa que lanzara hace muy poco tiempo el Starship Titanic no presentó grandes títulos en el E3. En la línea de Star Trek sacará un Pack con dos CD-ROM titulado ST Deep Space Nine y ST Starship Creator para diseñar tu propia nave y enviarla a cumplir alguna misión. El



RETURN TO KRONDOR

resto de los programas exhibidos eran educativos para chicos, como Writing Tutor o Algebra.

SONY I.S.A.

NFL Gameday 99

El clásico de la Playstation y el juego de fútbol americano más vendido del año 1997, se prepara para su debut en la PC, con soporte únicamente para placas aceleradoras 3D (al igual que los siguientes dos títulos) y un intenso soporte multiplayer (Idem).

Cyber Strike: The Clan Wars

Lucha de robots de proporciones gigantescas, podrán generarse batallas de hasta 32 jugadores simultáneos mediante el protocolo TCP/IP de Internet. En el modo para un solo jugador contamos con 4 clanes diferentes y 20 misiones para cada uno de ellos.

EverQuest

Se trata de un juego de Rol en 3D con enormes capacidades de multiplayer. Contamos con 40 habilidades diferentes y cientos de ítems para recolectar y ganar, incluyendo algunos artefactos de gran poder. Se podrá jugar en un modo para un solo jugador, pero la diversión verdadera radicará en juntarse en grupos y completar misiones un poco más complejas.

SOUTHPEAK

20.000 Leagues: The adventure Continues

En nuestro último número hemos hecho un preview de este título. Como les hemos contado el principal atractivo del juego es la profundidad de la historia y el arte gráfico empleado. El lanzamiento será a fin de año.

Dark Side of the Moon

Desde hace dos años que la empresa viene trabajando en esta aventura en primera persona. Ahora, usando a la tecnología Video Reality (La misma usada en Temujuin) muy pronto estará disponible. La historia se desarrollará en el espacio, con cientos de puzzles para resolver. En el transcurso de la historia se irán mostrando en cierta forma cada uno de los pecados capitales.

Pinky & The Brain

Combinando elementos de arcades y juegos de ingenio, este título lleva por primera vez a la PC, a los simpáticos protagonistas de la serie televisiva con gráficos totalmente en 3D. Por lo que vimos, todavía falta trabajar bastante el aspecto visual del juego, a pesar de eso está anunciado para la primavera.

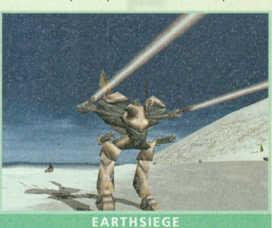
Looney Tunes: Animated Jigsaws

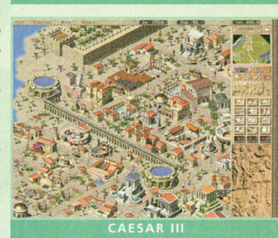
Con un diseño sencillo, pensado para los más pequeños o para los fanáticos de los toons de la WB. Se trata de un programa de rompecabezas animados con una interface muy sencilla de controlar. El producto estará disponible en la primavera.

TAKE 2

Byosys

Este título es en cierta forma un simulador de biosfera, es decir en cuatro entornos diferentes con características propias. Deberás controlar el ecosistema para que subsistan las especies.


EARTHSIEGE

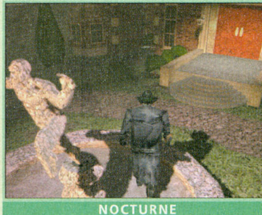

CAESAR III


20.000 LEAGUES


FLY!

Jet Fighter Full Burn
Lo último de la serie Jet Fighter, en donde podrás optar por las fuerzas aéreas de los E.E.U.U o Rusia. Entre las misiones habrá escenas en FMV para fortalecer la historia. Podrá ser jugado por 8 jugadores simultáneamente.

Mayday
Add on para el Flight Simulator que pone al piloto en situaciones de emergencia de vuelo. Por ejemplo controlar un avión cuando las condiciones climáticas son desfavorables o tomar el control de un helicóptero de rescate en el mar, etc. El lanzamiento será en Septiembre.


NOCTURNE

Monkey Hero
Aventura al estilo RPG de consola, con vista superior y gráficos animé. Cuenta con más de 2.500 pantallas, 45 criaturas distintas y 14 enemigos finales.

Montezuma's Return
Basado en un antiguo juego de plataformas, se ha realizado como un intento de llevarlo al género 3D. La vista es en primera persona, y a lo largo de los niveles encontraremos elementos que nos recordarán al original. La fecha de salida es en Septiembre.

Spear Head
Controlando un M1A2 Abrams deberás combatir en campos de batalla en diferentes momentos del día y de la noche, afectando la estrategia a implementar. Las unidades fueron modeladas a escala a partir de las verdaderas. Las leyes físicas estarán presentes a la hora de controlar estas pesadas maquinarias.

TTT (Thrust Twist N' Turn)
Juego de carreras que nos pone al mando de seis prototipos futuristas, capaces de recorrer a alta velocidad los más peligrosos circuitos jamás diseñados. Es posible afinar el auto cada vez que terminés cualquiera de los 8 circuitos, y el engine muestra los daños que recibe el prototipo durante la carrera.

TERMINAL REALITY

Fly!
Uno de los simuladores comerciales más impresionantes que pudimos apreciar en la Expo, en lo que a gráficos respecta (ver un aterrizaje de noche es de no creer) fue sin duda Fly!, de Terminal Reality. Fly! utiliza el engine Photex3, desarrollado por el presidente de la compañía, Mark Randell, que además co-diseño y programó el engine del Flight Simulator 5.0, y otros títulos como el Monster Truck Madness 2 y Cart Precision Racing.

Nocturne
Se podría decir de este juego, por lo poco que se vió en el stand de Terminal Reality, que va a ser una mezcla (habrá que ver con qué resultado) entre un Tomb Raider y el Nightmare Creatures. Lo que deberemos investigar son seres tales como vampiros, hombres lobos, zombis y espectros, que esperan en las sombras para poder dar cuenta de nuestro personaje, Josh Rogan. El juego tendrá avances tecnológicos como niebla volumétrica y sombras y luces más realistas, gracias a la tecnología Demon Rendering.

THQ

BASS Masters Classic: Tournament Edition
El primer juego de pesca de PC realizado en 3D, BASS Masters Classic: Tournament Edition, según sus creadores no solo es el simulador más realista del mercado sino que también el más divertido, e incluye cuatro lagos llenos de truchas y que además de la vista tradicional, incluye una vista submarina, marca registrada de la compañía.

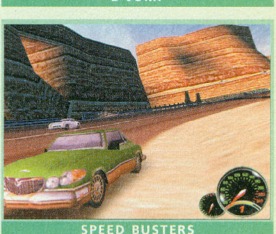
Brunswick Circuit Pro Bowling
Según sus productores, este juego es simplemente el mejor juego de Bowling en el mercado. Obviamente que por el momento no tienen mucha competencia tampoco. Pero por lo que pudimos ver es un juego más que promisorio con un modelo avanzado de física y como es ya un requerimiento hoy en día, gráficos en 3D.

RedJack: Revenge of the Brethren
Un juego de aventuras con los piratas como protagonistas, mezclados con asesinos y fantasmas en el medio de una historia épica de honor, traición y venganza.

International Rally Championship
No confundir con el juego de Europress del mismo título y disponible desde hace dos años en el país, este es un juego de carreras que pondrá a nuestra disposición más de nueve coches y entornos realmente complicados como nieve, fuertes tormentas y hielo, pasando por un espeso barro.

Dead Unity
Una aventura en 3D, con gráficos renderizados en tiempo real, que inmergen al jugador en un mundo futurista donde la acción y el suspenso nos pondrán los pelos de punta.


D JUMP


SPEED BUSTERS

TODO LO QUE NECESITAS PARA JUGAR CON T

SOFTWARE

A- Descent Freespace
El nuevo simulador espacial de la gente de Interplay promete horas de diversión con el soporte para Multiplayer!

B- Castrol Honda Superbike
Viví la velocidad de los circuitos profesionales a bordo de estas impresionantes motos!

C- Die by the Sword
En este nuevo arcade ambientado en un entorno fantástico, deberás combatir a las más extraordinarias criaturas, y rescatar a tu amada Maya!

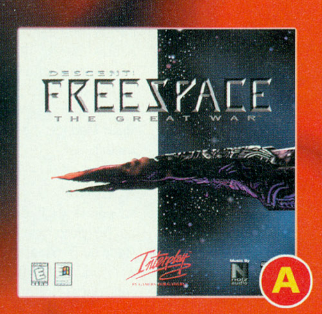
D- Forsaken
El mundo ha sido declarado "Tierra Condenada", y los mercenarios del universo están saqueando lo que queda de valor. Buscá tu parte!

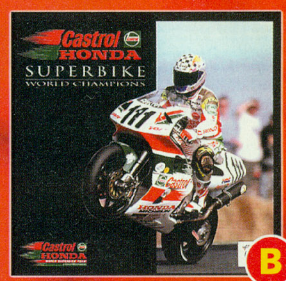
E- Incoming
Los efectos especiales hacen de este nuevo arcade una experiencia realmente increíble!

F- Panzer Commander
De la conocida empresa SSI llega a tus manos este simulador de tanques en 3D con soporte para placas 3Dfx.

G- Redneck Rampage Rides Again
Viví las nuevas aventuras de Bubba y Leonard en esta desopilante continuación del Redneck Rampage! Incluye nuevos enemigos y armas.

H- Soldiers at War
Este nuevo juego de estrategia por turnos está ambientado en la Segunda Guerra Mundial, y su forma de juego es similar a la del clásico X-Com

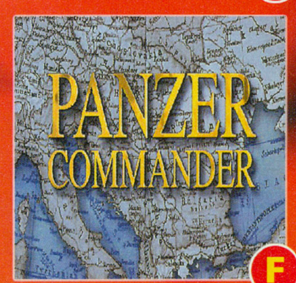
















MAS DE 1000 TITULOS EN STOCK AL MEJOR PRECIO



SpeedTribes
En este juego es matar o ser liquidado, con toda la acción desarrollándose en un entorno 3D. Los jugadores son atraídos por una complicada historia en una apocalíptica tierra donde las bandas de pandilleros tienen todo el poder.

WCW Nitro
Como ya lo anticipáramos en un News de un numero anterior, el primer juego de lucha libre "decente" para PC podría ser este WCW Nitro, que ya es toda una realidad confirmada por la gente de THQ Inc. Y que incluye a todas las grandes figuras de este "deporte" furor en Estados Unidos.

TITUS

F18 Super Hornet
Tu misión será usar las capacidades de ataque aire-aire y aire-tierra del F-18 para buscar y destruir targets enemigos. Los jugadores van a tener control total del tren de aterrizaje, frenos de velocidad, alerones y el afterburner. Los aviones de la marina despegan y aterrizan en las plataformas de los portaaviones, guiados bajo las órdenes del personal de abordo.

Space Girl
Es el año 8002 y la perdición ha descendido sobre Krosso. Space Girl es la encargada de custodiar las llaves del universo. Viajá a cinco diferentes galaxias para así recuperar las cinco llaves espaciales. Space Girl será tu guía experimentada mientras luchás contra naves espaciales alienígenas en el espacio exterior y dentro de estructuras enemigas. Juntos tienen que salvar el universo intergaláctico.



VR BASEBALL 2000

Virtual Chess Academy
Este nuevo juego de ajedrez tiene poderosos algoritmos que permiten una amplia variedad de movimientos, iguales a los de un novato o un campeón mundial. Los movimientos pueden ser vistos en tiempo real, mostrándote así como la computadora piensa la apertura, la mejor movida posible y la evaluación de cada pieza y su posición.

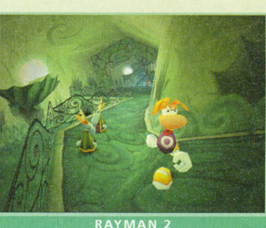
Titus también anunció para 1999 la salida del Blues Brothers 2000 y el Lamborghini 99, secuela de su homónimo para Nintendo 64.

UBISOFT

D Jump
Aventura y acción en el antiguo Egipto. Controlando un títere de madera, deberás explorar más de 20 mundos, en donde aprenderás a controlar tus emociones para tu propio beneficio.

Playmobil Series
Tres títulos pensados para los más chicos han sido desarrollados por esta empresa basándose en el universo de Playmobil. Todos utilizan el mismo engine, y se ven en tercera persona, con gráficos verdaderamente increíbles. Se trata de Hype -The time Quest, ambientado en los cuentos de caballería de la edad media, Laura´s Happy Home pensado para las niñas y Alex Builds his farms donde se podrán realizar diversas actividades campestres. Sinceramente ninguno de los títulos tiene desperdicios y serán excelentes opciones para los más pequeños.

Rayman 2
Algunos años atrás hemos disfrutado de un excelente arcade de plataformas conocido como Rayman. En el E3 98 pudimos ver su continuación: Un impresionante arcade de plataformas 3D a la altura del Super Mario 64 de Nintendo, en un mundo extraño y fascinante, donde Rayman deberá rescatar a sus amigos que han sido secuestrados por un robot pirata.


RAYMAN 2

S.C.A.R.S.
Se trata de Super Cars Arnimal Racing Simulation, un juego de carreras en 3D, donde cada uno de los nueve autos que participan se identifican con algún animal en particular. Cada corredor dispone de armas especiales para combatir a sus adversarios en un total de 9 pistas.

VIRGIN

Art of Magic
De los creadores de X-Com, Mythos, vimos este nuevo juego de acción y estrategia. Art of Magic utiliza la mitología popular y la historia para crear un juego en el cual desempeñaremos el papel de un aprendiz de mago que heredera una ciudadela de un excéntrico tío. Examinando uno de los experimentos de nuestro tío, nos veremos inmersos en un mundo plagado de criaturas fantásticas.


F-16 AGRESSOR

Speed Busters
Arcade de autos con muy buenos gráficos que cuenta con un total de seis circuitos y otro adicional oculto. A medida que vayas consiguiendo dinero te será posible hacer mejoras en tu auto para que cada vez sea más rápido.

Tonic Trouble
Un nuevo arcade de plataformas 3D con personajes de caricaturas, excelentes gráficos y animaciones, muy similar a Rayman 2.

Dawn of War
Según la gente de Virgin, Dawn of War es el único juego de estrategia en tiempo real que transcurre en un mundo prehistórico. La historia nos transporta a un mítico mundo de conflictos prehistóricos, donde las razas primitivas luchan contra las místicas fuerzas de la naturaleza, contra feroces dinosaurios, terrenos hostiles, y entre sí. Podremos elegir ser una de las tres tribus disponibles:

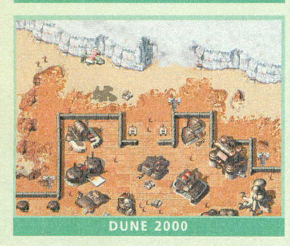

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Cro-Magnons, Neanderthals o Saurios (una raza fantástica de dinosaurios humanoides).

F-16 Agressor

Este nuevo simulador de vuelo de la gente de Virgin tiene uno gráficos muy detallados, y al parecer (esto no se puedo apreciar de manera completa en la Expo) el motor de dinámica de vuelo en tiempo real utilizado en este producto fue desarollado durante los últimos siete años, y ha sido utilizado por la fuerza aérea de los Estados Unidos.


LANDS OF LORE III


DUNE 2000

Professional S. Car Racing

Es una simulación de Grand Touring, y recrea todos los autos que participaron en la temporada de 1998 del campeonato Professional Sports Car. El juego tiene un cierto parecido al Screamer, pero obviamente con gráficos a la par de lo que estamos acostumbrados en la actualidad.

Recoil

Es un juego de disparos de acción futurista que desafía a los jugadores a derrotar las fuerzas de una red informática hambrienta de poder, en un vehículo que se transforma desde un tanque de acción rápida a un aerodeslizador, a una máquina anfibia de guerra o a un sumergible, todo visto desde la vista que elijamos, tercera o primera persona.

Superbike World Championship

Aprovechando la popularidad de uno de los deportes de motor que más rápidamente está creciendo a nivel mundial, Virgin Interactive nos ofrece esta simulación de Superbike. Los jugadores van a poder experimentar 12 circuitos y 24 carreras de motociclismo con ultramodernas motos. Obviamente, este juego contará con la opción de poder utilizar placas aceleradas 3D.

Swords & Sorcery

Este juego de rol en tiempo real da a los jugadores la opción de elegir entre combate en tiempo real o por turnos. Swords & Sorcery utiliza un engine en 3D que nos permite recorrer zonas como bosques, montañas, pantanos y ruinas de fortalezas, así como la exploración interior de lugares como los castillos, las cavernas subterráneas y mazmorras. Nuestros personajes parten inicialmente en búsqueda de la legendaria espada Mavin, una hoja maldita hecha de dos metales, y con ella vencer al Señor de la Muerte.

VR SPORTS

VR Football '99

Este es un deporte no muy popular en nuestro país, pero que en USA cosecha adeptos gracias a lo intrincado de sus tácticas de defensa y ataque. Para esta nueva versión, VR Sports ha contratado a Warrick Dunn, quaterback de la NFL, que ha brindado sus movimientos para su posterior captura, lo que sin duda dará a este juego unos movimientos envidiables. En adición a los 30 equipos de la NFL, VR Football '99 contará con los grandes equipos de los '60, '70, '80 y '90, además de todos los equipos que disputaron el Super Bowl.

VR Baseball 2000

VR Baseball 2000 utilizará el engine del Messiah (creado por Shiny Entertainment), con lo que la gente de VR Sports promete animaciones más detalladas. La inteligencia artificial y el rastreo de las estadísticas serán dinámicas, por lo que el juego se pondrá más a tono con los jugadores expertos, pudiendo así ofrecer siempre un desafío.

WESTWOOD

Command & Conquer: Tiberian Sun

La tercera parte de esta impresionante saga que ya lleva más de 10 millones de unidades vendidas en todo el mundo, es en teoría la continuación directa de la primera parte: Command & Conquer.
Con un nuevo engine que soporta entre otras cosas, iluminación en tiempo real, Tiberian Sun se perfila como un fuerte competidor en el terreno que sus mismos autores crearon, el de la estrategia en tiempo real.

Dune 2000

Luego de seis años de espera los fanáticos de aquel pequeño gran juego que creó el género de la estrategia en tiempo real, pueden darse el gusto de revivir aquellas apasionantes misiones en el enigmático planeta de Dune. Aquel que controle el Spice (la especia), conquistará el universo, reza el eslogan de venta del juego, y no es más ni menos que la realidad, ya que el mismo reemplaza al más conocido Tiberium, de Command & Conquer. Afortunadamente el juego ya está casi terminado y es muy probable que en el próximo mes de Agosto lo podamos disfrutar.

Games People Play

Esta nueva línea de juegos clásicos, renovados para ser jugados en Internet, tendrá tres entregas este año, la primera de carácter inminente seria Poker & BlackJack, la segunda Pool & Snooker y la tercera Bridge.

Lands of Lore III

Ya se acerca la tercera entrega de esta épica saga de juegos de rol, en la que volveremos a recorrer sectores que van desde centros urbanos hasta villas post apocalípticas en medio de unos gráficos con aceleración 3D que dejaran con la boca abierta a más de uno.

Bueno, esto ha sido un resumen de las características principales de los juegos que las compañías presentaron en la exposición.
Estén atentos a los próximos números de Xtreme PC, en donde ampliaremos la información de muchos de estos títulos, anunciados para salir este año o a mediados de 1999.

CompuShow

Cada vez más cerca suyo



Pentium - 200 MMX
MULTIMEDIA

Mother TX Pro II upgrade a 233 MMX, **16Mb RAM** exp.a 128Mb, Placa de video, **Pci 1024K**, Floppy 3 ½, *CD-ROM **24X**, **HD2.5 Gb**, Placa de Sonido, Parlantes Pot., Gabinete **Minitower***, Teclado 107 Teclas, Monitor SVGA Color 14" Digital

PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 849.-	$ 83,51.-

PL $ 949.- PTF $ 1503.18

Pentium - 233 MMX
MULTIMEDIA

Mother TX Pro II, **32Mb RAM** expandible a 128Mb, Placa de video **Pci 1024K**, Floppy 3 ½, *CD-ROM **32X**, **HD 3.2 Gb**, Placa de Sonido, Parl. Potenciados, Gabinete **Minitower***, Teclado 107 Teclas, Monitor SVGA Color 14" Digital

PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 999.-	$ 95,92

PL $ 1090.- PTF $ 1726.56

Pentium II- 266 MMX
MULTIMEDIA

Mother QDI Legend VI, **32Mb RAM** exp. Placa de video **2mb**, Floppy 3 ½, *CD-ROM **32X**, **HD 3.2 Gb**, Placa de Sonido, Parl. Potenciados, Gabinete **ATX Miditower/Baby**, Micrófon*, Teclado ergonómico, Monitor SVGA Color 14" Digital

PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 1249.-	$ 120,56

PL $ 1370.- PTF $ 2170,08



Estos Equipos Incluyen:

- Mouse - Pad Mouse - Enciclopedia Multimedia Premier'97
- Sintesoft Latinoamericano
- CD de Cursos
  - Windows'95 - Sistema Operativo
  - Internet - Navegación de la Red Mundial
  - Excel 7.0 - Planilla de Cálculo Electrónica
  - Corel Draw - Diseño Gráfico
  - Paint y Word Pad - Procesador de Texto
- Manual de Introducción a la Computación en Español
- Promoción PC Cillin

OPCIONAL: MODEM-FAX

	CTDO	18 CTAS
1- 33.600 C/VOICE, INTERNO	$ 59	$ 5,72
2- 56K C/VOICE INTERNO	$ 85	$ 7.92

PL 1- $ 65, 2- $ 90 PTF 1 - $ 102,96, 2-$ 142,56

INCLUYE KIT DE CONEXION INTERNET + 30 DIAS DE NAVEGACION SIN CARGO

PROMO

Con la compra de su PC se lo lleva instalado, lo prueba y antes de los 30 días de la fecha de factura se lo lleva por la mitad de su valor. $55



EQUIPOS CON CERTIFICADO DE GARANTIA Y SEGURO TOTAL

Cuotas en pesos

CREDITOS INSTANTANEOS PERSONALES PROVENCRED Buenos Aires

Ó SU TARJETA PROVENCRED

* exclusivamente *



CAMARA DIGITAL DE VIDEO

BLAZE
COMPUTER TECHNOLOGY



La cámara de mayor resolución.Formato de intercambio común, 640 x 480 pixeles, se conecta a 1 sócalo Pci, incluye placa aceleradora de gráficos, micrófono con auricular y software

PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 349	$ 35.11

PL $ 399 PTF $ 631.98

VEA EL MUNDIAL EN SU MONITOR!

Placa Highwai - XTreme

Sintonizador de TV, radio, cámaras filmadoras, fotos, video, teléfonos, Internet.

PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 199	$ 19.90

PL $ 225 PTF $ 358.20

nuevo



SCANNER MICROTEC V 300

Tamaño carta, color, 4800 x 4800 interpolados, conexión por puerto de impresora.

PRECIO CONTADO	18 CUOTAS
$ 149	$ 14,26

PL $ 162 PTF $ 256.68



Consulte Planes de Pago con Tarjetas

IMPRESORAS

EPSON RIESGO CERO
- Stylus 300 Color............$ 210
- Stylus 400 Color............$ 285
- Stylus 600 Color............$ 385

HEWLETT PACKARD
- HP 670 Garantía Oficial..........$ 310
- HP 692 Garantía Oficial..........$ 360

CONGRESO
AV. RIVADAVIA 2428
Cap. Fed. Tel/Fax: 952-8001
Y 12 LINEAS ROTATIVAS

SAN MARTIN
PEATONAL BELGRANO 3471 (ex 180) - Prov. de Bs. As.
Tel./Fax: 754-4500 / 755-1139
ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.

MERLO — LA CASA DEL AUDIO
LIBERTADOR 549
Tel: (020) 859397/98
Fax: (020) 859337
ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.

MORON — CENTRO HOGAR MORON
9 DE JULIO 141 (1410) - MORON
Tel: 483-1506 - 483-1507/1508
ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.

MICROCENTRO
FLORIDA 537 - Loc. 382/363
Gal. Jardín Cap. Fed.
Tel/Fax: 322-0132 325-0610
y 7 Líneas Rotativas

TRIBUNALES
PARANA 481/83 (1017) Cap. Fed.
Tel: 373-1259/1248
Fax: 373-1355
ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 13.30 hs.

LA PAMPA - Sta. Rosa
25 de MAYO 169
Tel: 56665 / 32665
ABIERTO LOS SABADOS de 8.30 a 12.30 hs. Y de 17 a 20 hs.

LOMAS DE ZAMORA — CARBONAZO HOGAR
BOEDO 343 (1832)- L de Zamora
Tel: 245-2428 / 2711
ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.

JUEGOS EN CD





STARCRAFT
Si usted ha sido jugador del Warcraft no puede perderse este maravilloso juego de estrategia.



COPA DEL MUNDO FRANCIA 98
Disfrute a pleno con este magnífico software del campeonato mundial.



PC CILLIN '97
La solución antivirus automática para Windows eInternet. Detecta y elimina todos los virus macro word. Actualizaciones inmediatas del producto gratis por un año.



F22 - AIR DOMINANCER FIGHTER
Vuela, comanda, domina, derriba. Un simulador usado por las fuerzas de la OTAN. Realismo increíble y gráficos 3D



TOCA TOURING CAR
El mejor simulador de carreras de autos de turismo.



MI PRIMER ENCICLOPEDIA
La primera enciclopedia dedicada exclusivamente a los niños.



WING COMMANDER PROPHECY
Simulación de combate espacial, con más de 50 misiones para cumplir, más naves, más armas, más enemigos y más diversión



LONGBOW 2
Pilotea el mejor helicóptero del mundo, super realista,no sólo pilotea el apache sino dos modelos mas en misiones casi reales, soporte para 3DFX



MYSTERIES OF THE SITH
Misiones adicionales para el Jedi Knight



PRIMEROS PASOS
El software didáctico más divertido para niños entre 18 meses y 3 años.



MORTAL KOMBAT TRILOGY
La última versión para PC con más de 32 personajes, más 5 ocultos, el mejor juego de lucha.



NUCLEAR STRIKE
Escenarios 3D en este espectacular simulador de helicópteros.



HUGO II
La segunda parte del juego más exitoso para los niños.



PC FUTBOL 6.0 ESPAÑOL
El manager más esperado con más novedades, más realismo, más futbol, además con una revista color.



FLIGHT SIMULATOR '98
Extraordinario simulador de vuelo para PC, con más de 3000 aeropuertos, más ciudades, y con el agregado de un helicóptero Bell para volar



FIFA '98
172 equipos para elegir. y jugás las eliminatorias rumbo a Francia'98



F-15
Nunca ha experimentado semejante realismo, el mejor simulador de todos los tiempos.



MONKEY ISLAND 3
La continuación más esperada de aventuras gráficas, calidad de cine en animación, gráficos en 640x480,una inagotable fuente de sana diversión.



CLOSE COMBAT II
Ya llegó la continuación del mejor juego de estrategia de guerra.



RUDDER CONTROL SYSTEM
Novedosa pedalera para simuladores de vuelo.

JUEGOS DIDACTICOS - ENCICLOPEDIAS - DISEÑO - UTILITARIOS - CLIPARTS - TRADUCTORES - Y MUCHO MAS!

hardware



UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

ACT LABS

Act Labs incorporó a su línea de volantes el nuevo Act Labs RS y el Force RS Racing System. El Act Labs RS cuenta con un revolucionario sistema que utiliza un cartridge para poder usar el volante en PC, PlayStation, N64 y Saturn. También cuenta con botones hyper programables y un radio de giro de 280º. El Force Rs incorpora force feedback, con 8 funciones programables.



RS Racing System

AMD

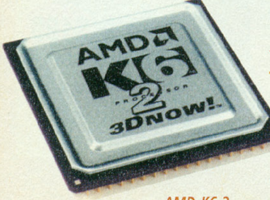
Presentó su nuevo procesador AMD-K6-2 con tecnología 3DNow!

El AMD-K6-2 soporta el bus de 100MHz de la plataforma Super7, lo que lo hace un 50% más rápido que el bus de 66MHz del Socket 7, entregando un ancho de banda mayor a 800 MB por segundo.

Este chip posee 9.3 millones de transistores y es compatible con motherboards con sócalos Socket 7 o Super7.

La tecnología 3Dnow! incorpora un set de 21 nuevas instrucciones para evitar el cuello de botella entre el CPU y la placa de video y mejorar así la performance en los gráficos 3D.

Ya están disponibles los modelos de 266, 300 y 333 MHz, y están anunciados los modelos de 350MHz para el tercer cuarto del '98 y el de 400MHz para fin de año.



AMD-K6-2

BGS LABS, INC.

Tuvimos la oportunidad de conocer un accesorio similar a una silla, que viene con cinco parlantes, y la opción de agregarle un subwoofer, entregando un sonido excelente. Posee entrada para auriculares y control de volumen. Si queremos le podemos agregar una base que la convierte en una silla para oficina o para la PC. Realmente muy extraña.

CH PRODUCTS

Pudimos ver toda su línea de volantes, joysticks, pads, pedales y su nuevo joystick switchbox, que es un aparatito para poder usar hasta cuatro joysticks en una misma PC. Otra novedad fue el volante "EXL 5000 Racing Set", con una construcción muy robusta. Tiene un rango de giro de 180 grados, palanca de cambios, 4 botones y 2 pedales.

CREATIVE LABS

Uno de los principales proveedores de hardware para multimedia, lanzó un nuevo API (Aplication Programming Interface) para audio, llamado Environmental Audio Extensions (EAX).

Este API provee una nueva experiencia en audio 3D y además se pueden lograr efectos especiales de sonido como eco, reverberancia y muchos más.

Compañías como Accolade, Bungie, GT Interactive, Epic MegaGames y Fox ya están incorporando esta tecnología a sus nuevos productos.

Joystick Switchbox

HERCULES

Anunció para este mes el lanzamiento de tres nuevas placas aceleradoras 3D: La Hercules Terminator BEAST, que es una placa aceleradora 2D/3D con el chip de 128-bits S3 Savage3D. Viene con 8 MB de memoria, pudiendo correr resoluciones de hasta 1600x1200 a 90Hz. Esta placa posee un bus AGP especialmente optimizado para aprovechar todas las ventajas de los motherboards con el chipset Intel 440LX/BX. Otro modelo es la Hercules Thriller CONSPIRACY con el chip de 2D/3D Rendition V2200 y el chip Fujitsu FGX-1 para geometría, 8 MB de memoria SGRAM, 1 MB de memoria para cache y bus PCI; y la tercer placa llamada Hercules Stingray/2 con el chip Voodoo2, 12MB de memoria EDO y el utilitario Hercules HercuMeter para un fácil ajuste de la velocidad de reloj de la placa.

EXL 5000 Racing Set

INTERACT

InterAct presentó su nueva línea de joysticks, volantes y pads, entre los que se encuentran:

Magnum 6: Un joystick de seis botones que posee control de throttle.

Flight Force Plus: Este control permite grabar y guardar multiples funciones del teclado, tiene 18 funciones programables y trabaja con juegos de DOS y Windows 95.

Cyclone 3D: Este nuevo joystick es totalmente programable, se pueden guardar hasta 34 funciones, posee 17 botones programables y soporta macros de múltiples teclas. Aparte de los movimientos convencionales (derecha, izquierda, adelante, atrás) el Cyclone 3D permite girar hacia la derecha o izquierda.

PC PowerPad Pro: Posee un control para pasar de análogo a digital, 6 botones de disparo, 2 botones alternativos para dis-





UltraRacer PC

paro, disparo automático y control de throttle.
3D ProgramPad: Tiene 18 funciones programables. Los botones de disparo se pueden programar con una secuencia del teclado de hasta tres teclas.
V3 Racing Wheel: Este volante incorpora excelentes características como autocentrado del volante, 300 grados de rotación, altura e inclinación regulable, control sensible, pad digital de 8 posiciones, 8 botones de disparo, disparo automático, también incluye pedales con acelerador y freno.
Vortex 3D: Este es un control multipropósito que se puede usar como joystick, pad o volante. Posee controles análogos o digitales, control análogo 3D, 6 botones de disparo rápido y control de throttle.
UltraRacer PC: Muy similar a un control remoto en cuanto a aspecto. Viene con un mini volante, 4 botones de disparo, 2 botones de disparo automático y control de throttle.
InterAct también presentó su nueva línea de parlantes "Advent Powered Partners", con varios modelos de 2 y 3 parlantes.
AV190: Este sistema de tres parlantes (2 satélites y un subwoofer) provee una potencia máxima de 20 watts RMS, se puede usar para multimedia, sistema Home Theater, etc.
AV290: Este modelo tiene una potencia de 50 watts RMS, incluye un botón de Mute y entrada para auriculares.
AV390: Este modelo incluye sonido Dolby Virtual Surround y una potencia de 70 watts RMS.
AV180: Este es un sistema de dos parlantes, con una potencia máxima de 15 watts RMS.
AV280: Similar al modelo AV180 pero de 20 watts.

V3 Racing Wheel

LOGITECH

Además de su ya conocida línea de mouse (MouseMan+, First Mouse+, Cordless MouseMan, etc.), trackballs (TrackMan Live!, TrackMan, TrackMan Marble FX, etc.) y joysticks (WingMan Warrior, WingMan Extreme Digital, ThunderPad Digital, CyberMan 2, etc.), tuvimos la oportunidad de probar el nuevo joystick llamado WingMan Force, con un diseño similar al WingMan Extreme Digital, pero con force feedback, 9 botones programables, un switch de 8 posiciones para hat, control de throttle y conector USB.

WingMan Force

MAD CATZ

Mad Catz también presentó su línea completa de joysticks, volantes, pads y una nueva placa de video con el chip Voodoo2.
Entre los joysticks, encontramos el Panther XL, especialmente diseñado para juegos 3D en primera persona, como ser Quake 2, Unreal o Jedi Knight y un nuevo modelo llamado Leopard, con 17 botones, palanca digital y 2 switches para control de hat.
En cuanto a pads, no se vio nada nuevo, sigue vigente su modelo Ultimate PC Controller de 8 botones digitales.
En lo que respecta a volantes, incorporaron un nuevo modelo llamado Andretti Racing Wheel: Este volante fue co-diseñado por Mario Andretti para ofrecer una performance muy realística en juegos de carreras. La construcción es realmente excelente, tiene 6 botones digitales y palanca de cambios similar a los autos de F1. Y el ya conocido Puma GT que es un sistema completo con pedales, palanca de cambios y 8 botones digitales.
Witch Doctor Voodoo2: Es el nombre de la nueva placa de video 3D con el chip Voodoo2 de la compañía Mad Catz. Viene con 8 o 12 MB de memoria.

Advent AV390

MATROX

Matrox anunció en E3 la Mystique G200 con un paquete de juegos que incluye el Incoming, el Motorhead y el Tonic Trouble (versión OEM). También viene con las demos del Tomb Raider II, Redline Racer, Ultim@te Race Pro, Outwars y G-Police. Las versiones de estos juegos están preparadas para aprovechar todas las ventajas de esta placa.
La Mystique G200 utiliza el chip MGA-G200 de 128-bits con arquitectura DualBus y un RAM-DAC de 230 MHz. Viene con 8MB de memoria SDRAM expandibles a 16MB.

MICROSOFT

Nos sorprenció con un nuevo volante con Force Feedback, el Side Winder Force Feedback Wheel y un pad espectacular llamado Side Winder Freestyle Pro, que funciona por medio de gravedad. Este pad tiene 10 botones programables, control de rudder y un diseño muy ergonómico.
Otra novedad de Microsoft fue el debut en el rubro de sonido, con una excelente línea de parlantes llamados "Digital Sound System 80". Este sistema de parlantes está compuesto por dos satélites y un subwoofer con amplificador, que entrega una potencia máxima de 80 watts.



Side Winder Force Feedback Wheel

nVIDIA

Presentó la familia RIVA de procesadores 3D, el RIVA 128, RIVA 128ZX y el nuevo RIVA TNT.

R4 Force Wheel

El RIVA 128ZX es el primer procesador 3D de 128-bits que ofrece una performance incomparable en 2D y 3D, especialmente bajo Direct3D.

El RIVA TNT (Twin texel) es el primer procesador 3D de 128-bits integrado que procesa 2 pixels por cada ciclo de reloj, entregando así una increíble velocidad de relleno de 250 millones de pixels por segundo.

Las configuraciones de memoria del frame buffer pueden ser de 4, 8 o 16MB. Soporta memorias SGRAM y SDRAM. Pronto podremos ver a este chip en placas de video de diferentes compañías.



Riva TNT

▼ POWERVR

La empresa exhibió en E3 la nueva familia de procesadores PowerVR, con tecnología de segunda generación. Estos chips están especialmente diseñados para PC, consolas y arcades, ofreciendo una mayor performance (hasta 5 veces) y mejor calidad de imagen que sus antecesores.

▼ QUANTUM3D

Presentó la familia de placas Obsidian2, que proveen un rango completo entre precio performance para aplicaciones 3D en tiempo real.

Los nuevos modelos de la Obsidian2 "S/X" son el S-12, S-12 AGP y S-12 AGP TV, todos con 12 MB de memoria, y los modelos X-16 y X-24 con 16 y 24 MB de memoria respectivamente. Todos los modelos de la serie S y X son PCI y vienen con salida simultánea para TV, exepto el modelo S-12 AGP.

Estas placas no son muy conocidas en el mercado Argentino, por su precio un tanto elevado (la línea S-12 va de $330 a $400 en USA y los modelos X-16 y X-24 cuestan en USA $600 y $700 respectivamente).

▼ QUICKSHOT

QuickShot nos mostró su nueva línea de joysticks denominada GenXseries, con cuatro modelos llamados GenX 700K, GenX 700P, GenX 500 y GenX 500L.

Los modelos GenX 700K y GenX 700P combinan controles digitales y análogos. En la base del joystick se encuentran 3 botones para seleccionar el modo de control, éstos se pueden usar para switchear el Hat, Rudder y la palanca en modo digital o análogo. Ambos modelos se venderán con la versión completa del Mech Warrior II y la versión demo del Heavy Gear.

La fecha estimada de salida del modelo GenX 700K es para Agosto, con un precio estimado de $60 (USA) y el modelo GenX 700P se prevee para Octubre de 1998. La versión USB de ambos modelos estará a la venta recién para fin de año.

Los modelos GenX 500 y GenX 500L son joysticks análogos, con un diseño ergonómico. Poseen control de Hat, throttle y cuatro botones de disparo. El modelo GenX 500L es el primer joystick especialmente diseñado para jugadores zurdos. Estos dos modelos estarán a la venta en el mes de Julio, con un precio estimado de $35 (USA). La versión USB estará disponible en Septiembre de 1998.



También pudimos ver la nueva línea de parlantes Soniq Multimedia, con tres modelos:

El MonteCarlo 4.1, que cuenta con 4 satélites, un subwoofer y 30 watts de potencia. Este modelo está preparado para reproducir audio con Dolby Digital.

El MonteCarlo 2.1, que cuenta con las mismas características que el MonteCarlo 4.1 pero con 2 satélites y por último el modelo Casablanca, que es un sistema compacto con 2 satélites y un subwoofer, con una potencia máxima de 20 watts.

▼ SAITEK

En el Stand de Saitek nos quedamos realmente asombrados al ver la línea '98 de volantes, pads y joysticks. Todos con un diseño ergonómico y nuevas tecnologías como "Ratio Digital" (que funciona con cualquier sistema operativo y no requiere drivers u otro software para su funcionamiento), la incorporación de Force Feedback de Microsoft y conección USB (Universal Serial Bus) que es una interface totalmente digital que permite mayor velocidad y presición.

Cyborg 3D

En cuanto a volantes encontramos el nuevo R4 Racing Wheel y el R4 Force Wheel, este último con Force Feedback, saldrá a la venta recién a fin de año, pero creanme que vale la pena esperar.

También vimos el nuevo joystick Cyborg 3D, que viene con gatillo y 3 botones de disparo, switch para hat de 8 posiciones, 4 botones en la base totalmente programables, control de throttle, movimiento 3D, etc. etc.

Otra novedad fue el Pad Cyborg 3D, que se puede usar como un pad digital o un mini joystick análogo. Tiene 4 gatillos y 6 botones de disparo, 3 modos pre-programados: arcade, drive y fly y control total de 4 ejes que provee hasta 26 acciones programables.

Cyborg 3D

▼ THRUSTMASTER

Thrustmaster presentó su línea '98 de volantes, joysticks y pads.

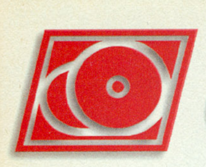
Los nuevos volantes son el Nascar Super Sports, Nascar Pro Digital, Nascar Sprint y el Nascar Force GT con Force Feedback.

El nuevo Pad es el Rage USB+, con 10 botones programables y el nuevo conector USB.

En cuanto a joysticks vimos el Revolution, que posee 8 botones programables, switch de 4 posiciones para hat, movimientos de rotación, etc. y el Fist Fighter, (algo parecido a un pad) que tiene 4 gatillos y 6 botones de disparo totalmente programables.

Otras novedades fueron los pedales para los timones (rudders) del avión o helicóptero "Elite Rudder Pedals" y el "Attack Throttle" para el control de velocidad (throttle).

SENSACIONAL SORTEO



CD MARKET

COMPLETA EL CUPON, CORRE A ENVIARLO, Y ESTE VOLANTE PUEDE SER TUYO!

1ER PREMIO:
- THRUSTMASTER NASCAR PRO RACING WHEEL
- F1 RACING SIMULATION

2DO PREMIO:
- THRUSTMASTER FORMULA T2

3ER PREMIO:
- THRUSTMASTER GRAND PRIX 1

EL CUPON LO PODES ENVIAR POR CORREO O POR E-MAIL

BASES DEL SORTEO

1) Para participar en este sorteo organizado por CD Market podés completar el cupón y enviarlo en una carta por correo a nuestra redacción: Bolivar 187 5ºD (1066) o completar los datos (no hace falta scanearlo) por e-mail a nuestra dirección: xtremepc@ciudad.com.ar 2) Si lo enviás por correo, podés mandar todos los cupones que quieras de tu familia o amigos dentro del mismo sobre, la única condición es que sea un cupón de cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un cupón del mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 3) Se pueden enviar fotocopias si no quieren cortar la revista. 4) En el caso de los e-mails, se aceptará un mensaje para cada sorteo por persona. Si repiten el nombre en más de un mensaje para el mismo sorteo, se descartarán automáticamente. 5) El sorteo se realizará el 22 de Agosto, en la Editorial. 6) Los ganadores serán comunicados en forma fehaciente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo, esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Septiembre de Xtreme PC. 7) Los ganadores ceden a Xtreme PC y a CD Market el derecho de publicar sus datos personales e imágenes con fines publicitarios, en los medios y en las formas que dichos titulares consideren conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la vigencia de la promoción y hasta los 365 días de su finalización. 8) Los ganadores deberán retirar los premios, con su documento de identidad, dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 9) Todo impuesto que deba tributarse sobre o en relación con los premios y los gastos en que incurran los ganadores para su traslado y estadía en la Ciudad de Buenos Aires cuando concurran a reclamar y/o retirar sus premios estarán a cargo de los ganadores. 10) El organizador podrá ampliar o reducir la nómina de premios ofrecidos y/o reemplazarlos por otros. 11) La falta de retiro de los premios en las formas y dentro de los plazos establecidos hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 12) Ni el organizador, ni Xtreme PC, otorgan garantía de calidad, funcionamiento, ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 13) Ni el organizador, ni Xtreme PC serán responsables por ningún daño o perjuicio, de cualquier tipo que fueren, que pudieran sufrir los ganadores o terceros en relación con el uso de los premios. 14) Xtreme PC podrá modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 15) El organizador y Xtreme PC podrán utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones del sorteo. 16) En esta promoción no podrán participar los empleados del organizador, ni de Xtreme PC. 17) La participación en este sorteo implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como de las desiciones que adopten CD Market y Xtreme PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

Apellido y Nombre:

Nº de Documento (Tipo):

Dirección:

Localidad:

Teléfono: E-Mail:

Qué tipo de PC tenés?

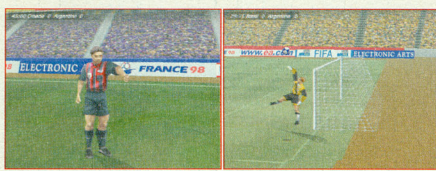
Cuántos juegos tenés?

Cómo conociste a XTREME PC?

Cuántos juegos comprás por mes?

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

El fútbol es el deporte que más apasiona a los argentinos, y tal vez sea el que más adeptos tiene a lo ancho del mundo. Cuando todos pensábamos que EA Sports había jugado sus cartas en lo que respecta a su serie anual F.I.F.A., con su Road to the World Cup '98, se apareció con la novedad de este inesperado título, del cual estuvo ocultando información hasta último momento. Todo lo que querés saber en este review super especial, que te ofrecemos en exclusiva antes que nadie.







Este año y obviamente con motivo del mundial de Francia, la compañía Electronic Arts, lanza al mercado una nueva edición del más conocido simulador deportivo de todos los tiempos. A pesar de haber salido solamente 5 meses después que la versión anterior, Copa del Mundo: Francia 98, es el título sorpresa de EA más interesante del año para todos los fanáticos de este deporte.

Copa del Mundo: Francia 98 es muy similar en algunos aspectos, a su edición anterior (FIFA: Rumbo a la copa del mundo 98), en este juego, la competencia está enfocada únicamente en la copa del mundo, además presenta una serie de nuevas opciones y sus gráficos, así como también su estilo de juego han sido notablemente mejorados, cosa que parecía difícil de conseguir teniendo en cuenta el poco tiempo del que disponía su equipo de desarrollo.

Este juego nos ofrece la oportunidad de tomar parte del máximo evento del fútbol mundial, tomando parte como uno de los 32 países clasificados, aunque también dispondremos de un número adicional de seleccionados que no lograron pasar las eliminatorias.

Entre las principales opciones, tenemos los ya conocidos partidos amistosos a los que se les ha incorporado un sistema de "handicap", que servirá para poder balancear tanto la habilidad de los jugadores (en modo multiplayer) como la de los distintos seleccionados.

También podremos ver el clásico modo de práctica, el que podremos utilizar para mejorar la precisión de nuestros pases y tácticas, además dispondremos del tradicional modo de práctica de tiros desde el punto del penal, que puede llegar a sernos muy útil, si tenemos en cuenta que en ésta oportunidad, la habilidad de los arqueros es considerablemente mayor.



Argentina se prepara para el primer encuentro del mundial.

Lo nuevo

Una de las nuevas opciones que ofrece este juego, es el muy interesante "Clásicos de la Copa del Mundo", esta modalidad especial sólo quedará habilitada después de que resultemos vencedores en la Copa de Francia 98, y nos permitirá recrear los partidos finales de campeonatos mundiales pasados como por ejemplo: Italia - Alemania en el '82, Holanda - Alemania '74, etc., en los que podremos tomar parte como cualquiera de los dos finalistas.

El estilo de juego, ha sido mejorado considerablemente, los controles, en general tienen una mejor respuesta y todos los jugadores tienen más y mejores movimientos y amagues.

También hay una serie de controles adicionales que afectan al desenvolvimiento del equipo en el campo, el primero, es el referente al manejo táctico del equipo, el cuál ahora nos permitirá hacer más cambios durante el desarrollo de los partidos.



En donde más se destaca este juego, es en la excelente recreación del clima del mundial.

Antes de comenzar cada encuentro, podremos acceder al menú de manejo táctico de nuestro seleccionado para poder elegir su formación, sus integrantes, etc. Con respecto a los miembros de cada equipo, Copa del Mundo: Francia 98 nos presentará un listado de 40 jugadores (casi el doble de lo que está permitido oficialmente) para que podamos armar la formación que tomará parte del juego.

El aspecto más importante en lo referente al manejo táctico de los equipos y probablemente una de las novedades más importantes que ofrece este juego, no sólo con respecto a su versión anterior sino que también con respecto a la gran mayoría de juegos de estas características, es la posibilidad de asignarle a nuestro equipo 3 tácticas diferentes, las que podremos cambiar dentro del partido simplemente presionando la barra y sin necesidad de interrumpir el juego.

Estas estrategias, son seleccionadas dentro del menú de manejo táctico donde habrá 3 ventanas diferentes en las que podremos colocar cada una de las formaciones que hayamos elegido. La utilidad de esta nueva opción está a simple vista, ya que en un mismo partido podremos cambiar la actitud de nuestro equipo, pasando por ejemplo de una formación ofensiva (4,3,3) a una más balanceada (3,4,3) o incluso a una netamente defensiva (2,3,5) de acuerdo a la actitud que tenga nuestro rival.

Otro de los agregados que tiene este juego, es el sistema de "Handicap", como lo había mencionado anteriormente, la principal función de estas opciones es la de mantener tanto al juego como a los distintos equipos tan balanceados como sea posible, además de esto, las características de cada jugador han sido mejoradas para que todos ellos, incluyendo los arqueros, tengan un desempeño más inteligente y realista dentro del campo de juego, lo que nos exigirá un planteo más cuidadoso para cada encuentro, especialmente en los niveles de dificultad más avanzados.

Los jugadores tienen una tendencia a manejar mejor la pelota y a esquivar a aquellos que estén tratando de "bajarlos", también son más efectivos en las jugadas con pelota detenida como por ejemplo: Tiros libres, laterales, córners, etc. Por otra parte los arqueros salen con mucha más frecuencia a buscar la pelota en las jugadas de peligro, en lugar de quedarse plantados frente al arco.

El punto donde las diferencias entre esta versión anterior y la anterior, son aún más notorias, es en el juego contra oponentes controlados por la computadora, el cual es mucho más exigente, interesante y atrapante que antes, debido al sorprendente nivel de realismo que el equipo de desarrollo de Electronic Arts ha logrado darle, a esto se le suman las nuevas opciones y los controles mejorados que hacen que dominar completamente este juego sea todo un desafío hasta para el jugador más experimentado.

Como detalle adicional, al término de la primer etapa y luego al final de cada partido, aparecerá una ventana donde el juego nos irá haciendo preguntas referentes a los mundiales de fútbol.

El objetivo de estas preguntas es meramente informativo y no incide en ninguna forma en el desarrollo del juego.

Como ya es costumbre en este tipo de juegos, Copa del Mundo: Francia 98 ofrece soporte para varios jugadores, pero solamente por módem o redes, ya que el juego a través de Internet no ha sido incluído. Electronic Arts explicó que el motivo de esta decisión fue que debido a la velocidad con la que se maneja Internet en la mayoría de los hogares en todo el mundo, no es posible llevar adelante un juego realista y sin contratiempos.

El sonido

Copa del Mundo: Francia 98, tiene una banda de sonido completamente nueva, incluyendo 5 nuevos temas.

Al igual que en FIFA: Rumbo a la copa del mundo 98, los espectadores de cada país, tienen sus cantos característicos, y los gritos







de las multitudes acompañan a la perfección el curso de la acción en cada partido, además se han agregado una cantidad de efectos de audio bastante importantes.

Las voces de los relatores están completamente en castellano, como en la mayoría de estos casos, los locutores tienen acento español, pero el seguimiento del partido es bastante correcto e incluso suelen hacer comentarios acerca de las jugadas más importantes a pesar de que hayan ocurrido hace varios minutos.

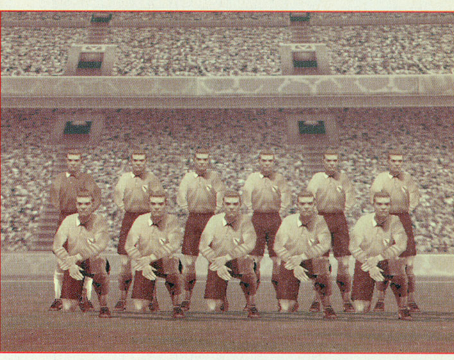
Los gráficos

Obviamente este es el aspecto más sobresaliente de este título, su calidad es bastante



superior a la de la edición anterior, los diez estadios en los que se lleva a cabo la copa del mundo están reproducidos hasta con los más insignificantes detalles.

Además de poder jugar de día o de noche, la variedad de climas (despejado, nublado, lluvioso y nevado) contribuyen a darle a cada estadio una espectacularidad pocas veces vista.



Una vez que hayamos salido campeones, podremos participar en 8 finales clásicas.

Por otro lado, los modelos de los jugadores son de una calidad excelente y extremadamente detallados. Los jugadores más importantes de cada selección, están perfectamente reproducidos salvo unas pocas y contadas excepciones.

Las texturas que se utilizaron para cada uno de ellos, tienen una gran definición, lo cual puede apreciarse a simple vista al hacer que las cámaras los tomen de cerca y ver que tanto sus rostros como sus uniformes permanecen perfectamente delineados, especialmente si se utiliza una placa aceleradora 3D.

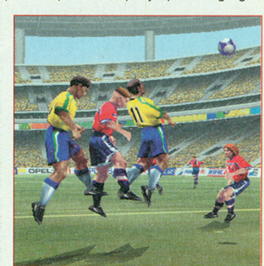
Los movimientos de cada jugador, tienen una increíble variedad y precisión, especialmente los de los arqueros, que parecen tener un movimiento diferente para cada tipo de pelotazo que reciben. Ellos saltan, se tiran sobre la pelota, rechazan con los puños, tiran manotazos al quedarse cortos, etc.

Además de los movimientos que podremos ver durante los partidos, cada país tiene su forma característica de festejar los goles y los personajes más representativos de cada equipo, tienen distintas formas de reaccionar a cada situación, el ejemplo más claro es el de los arqueros, que en algunas oportunidades en las que su equipo esté siendo derrotado por una escandalosa goleada y con algunos jugadores de menos, optarán por ir a golpear al camarógrafo más cercano para que no siga documentando semejante humillación (este fue el único incidente violento del que fuí protagonista).

Gracias a este tipo de detalles, Copa del Mundo: Francia 98 ha conseguido alcanzar un nivel de realismo sin precedentes y no por nada Electronic Arts sigue, y por el momento seguirá siendo la compañía líder en lo que a simulaciones deportivas se refiere.

En resumen

Creo que a esta altura, la mayoría de ustedes debe conocer por lo menos alguno de los distintos títulos de la serie FIFA, por lo que cualquier cosa que yo pueda agregar,



seria de más... Para todos aquellos fanáticos de este deporte que todavía no lo conocen, lo único que puedo decir es... ¿Qué están esperando? Este título es simplemente brillante.

REVIEW ESPECIAL

QUE TIENE: Una sensacional simulación de fútbol en 3D.
LO QUE SI: Gráficos y efectos de una gran calidad. Mucha jugabilidad. Muy buen soporte para aceleración por hardware.
LO QUE NO: Para correr es necesario apretar rápidamente una tecla, lo cual puede resultar un tanto incómodo. Voces de los relatores de la versión en castellano.

95%

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



Forsaken



Unreal



F1 Racing Simulation



F-15

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...



Army Men



Te acordás de los soldaditos de plástico con los que jugabas cuando eras chico... ¡Preparáte porque han vuelto!

Con ansias hemos estado esperando este título hasta que finalmente lo hemos recibido en nuestra redacción. La primera sorpresa que nos llevamos es que se trata de un juego de acción con elementos de estrategia en lugar de lo opuesto que era lo anticipado, por los programadores.

¿Habrán cambiado de parecer a último momento o les salió sin querer? Bueno de todas formas, de alguna manera no se entendía muy bien eso de un juego de EETR en el que se pudieran controlar a las unidades independientemente. Parecería como si se estuviese dando una definición bizarra de un arcade.

Con vista isométrica y un estilo de juego similar al antiguo Commando (con varios detalles extra) controlando a un Sargento del ejercito Green (en constante guerra contra el ejército Tan), tendrás que llevar a cabo una serie de misiones que generalmente consisten en rescatar algún artefacto valioso o un arma super secreta, pero que en realidad significan: volá en pedazos todo lo que encontrés a tu alrededor, tratando de obtener la mayor cantidad de plástico enemigo quemado.

Las campañas se desarrollan sobre tres tipos de terrenos: Desierto, pantano y bosque. Cada cual tiene sus propias características, por ejemplo es muy difícil cubrirse en el desierto en comparación con el bosque, aunque visto de otra manera, también es más difícil acertar a una unidad enemiga en este, que en el anteriormente mencionado.

Generalmente las misiones las comenzás sólo con un simple rifle y un número limitado de municiones, pero a medidas que vayas avanzando encontrarás nuevas armas y equipamiento que podrás adicionar a los dos slots que tenés en la interface. Mientras que en el primero podés adicionar granadas, la bazooka, el mortero o el lanzallamas, en el otro, el botiquín, minas explosivas y el buscaminas.

Durante el recorrido encontrarás soldados refuerzos que estarán bajo tus órdenes hasta que mueran. Cada uno de ellos tiene un armamento con el que vienen equipados y no podrán intercambiar.

Es posible también conducir transportes como jeeps o tanques, que aumentarán tus posibilidades de combate y algunos otros como los camiones que permitirán transportar a tus tropas.

Otra manera de combatir, es al mejor estilo Doom disparando a los barriles de combustible que se encuentren cerca de nuestros enemigos, y veremos con satisfacción como se derriten en llamas destructivas provocadas por nuestro ataque.

Contás con la posibilidad de pedir refuerzos aéreos, ya sea para bombardeo y combate o para reconocimiento. Mientras que en el primero se ataca desde el aire la zona que ordenes con un grupo de tres paracaidistas que bajan a combatir hasta la muerte, el reconocimiento es útil para saber que sucede en otro lugar del mapa.

Un detalle verdaderamente agradable, es el sentimiento de nostalgia que provoca muchas veces el juego, sobre todo con las fantásticas poses que los soldaditos adoptan como apuntar de rodillas o echarse cuerpo a tierra.

Se puede acceder en cualquier momento a un mapa del nivel a pantalla completa y a los objetivos de las misiones.

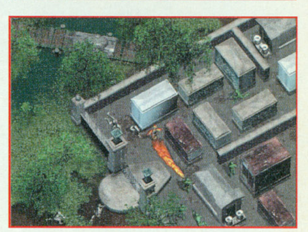
Hablemos un poco de los gráficos, si bien visualmente no tienen nada de asombroso, ni de espectacular para sorprendernos, como es costumbre de los juegos de estos tiempos que compiten en tecnología día tras día, son lo bastante agradables como para dar por satisfecho al jugador.

Hasta acá todo parece muy bueno ¿En qué falla el juego entonces? El primer problema lo encontramos en la interface y en el control que es sumamente incómodo.

Otro punto en contra es el lamentable modo multiplayer, que aunque soporta todo los sistemas conocidos es completamente aburrido y sin sentido tanto en el modo Deatmatch como en Capture the Flag.

Como estos dos últimos puntos desprestigian en parte el juego, a lo que le sumamos que no han cumplido con todas las expectativas que habían generado, no nos queda más remedio que restarle un poco de puntaje, sin embargo es una opción interesante para los que gusten de los arcades clasicos.







¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade de guerra de 3DO con elementos originales y soldaditos de plástico.
LO QUE SI: Idea. Gráficos. Variedad de armas. Posibilidad de conducir distintos vehículos.
LO QUE NO: Interface. Control. Modo multiplayer.

68%

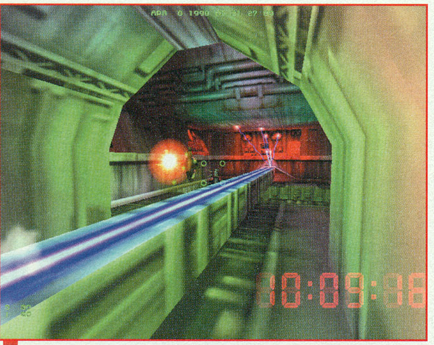
PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Acclaim / Microbyte
Internet: www.acclaimnation.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95, Placa de Sonido.



Forsaken

Una producción del más alto nivel



Las naves poseen un estilo de control muy similar al Descent,dificil en un principio pero muy intuitivos una vez que les tomamos la mano.

Por Santiago Videla

Finalmente, la compañia Acclaim ha lanzado al mercado este espectacular título, que ya desde su versión shareware generó una gran espectativa entre muchos aficionados a los arcades 3D. Con un estilo semejante al del viejo y conocido Descent, Forsaken apunta a ser el primero de toda una nueva generación de "shooters" 3D donde la inteligencia artificial y los efectos visuales de última generación serán los principales protagonistas.

La historia

Forsaken está ambientado en un futuro donde un extraño experimento científico fuera de control comienza a generar inmensas reacciones en cadena sobre toda la superficie de la Tierra destruyéndola casi en su totalidad.

Diez años después de éstos trágicos eventos, el planeta fué catalogado como "sistema muerto" lo que lo convirtió en un enorme basural que luego serviría de refugio a muchos de los criminales más buscados de toda la galaxia.

Nuestro papel, será el de un mercenario, que en su largo camino por el devastado planeta Tierra, será el encargado de eliminar cualquier forma de vida hostil que se le presente.

Características generales

Este juego tiene un estilo muy similar al de títulos como Descent, Descent II y Terracide entre otros, en Forsaken, tendremos a nuestra disposición una amplia variedad de vehículos antigravedad con los que tendremos que enfrentarnos a los peligros que irán surgiendo a lo largo de las distintas áreas de nuestro recorrido.

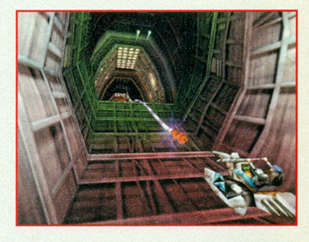
Cada uno de estos vehículos, tiene diferentes características individuales, como por ejemplo: mayor potencia, mejor maniobrabilidad, mayor velocidad, etc, que permitirán que cada jugador pueda seleccionar el que mejor se adapte a su forma de jugar.
El juego está compuesto por un total de 15 misiones en su modalidad para un sólo jugador y 8 niveles especiales para varios jugadores, en esta modalidad, Forsaken ofrece soporte para dos jugadores por módem y hasta un máximo de 12 por medio de redes o internet.

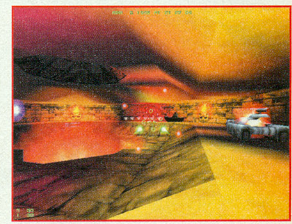
Este título ofrece también una gran cantidad de armas (más de 25), entre las cuales tendremos misiles y minas con cámara incorporada, harán aparecer una pequeña pantalla en la cual podremos seguir la trayectoria del proyectil o en el caso de las minas, nos servirá para ver cuándo un enemigo está lo suficiéntemente cerca como para detonarlas, detalles como éstos realzan el valor del juego enormemente, especialmente en el modo "multiplayer".

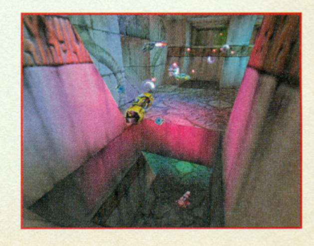
Otra característica bastante novedosa que posee Forsaken, es una mayor interacción con los escenarios, en determinados lugares, es posible destruir parte del mismo ocasionando derrumbes con los que podremos aplastar a nuestros enemigos o en otras ocasiones descubrir accesos a distintas áreas secretas.

Inteligencia artificial

Actualmente, muchas companías utilizan éste término para promocionar sus productos pero realmente son muy contados los títulos que han logrado ponerlo en práctica







con éxito.

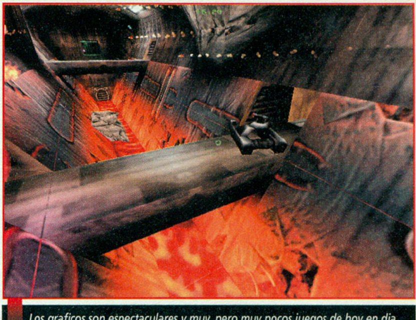
Personalmente creo que Forsaken tiene uno de los mejores y más eficientes sistemas de inteligencia artificial que hay hasta ahora, incluso en los niveles de dificultad más sencillos los enemigos parecen tener personalidad propia, la mayoría de ellos (especialmente los más rápidos) son perféctamente capaces de esquivar nuestros ataques, responder del modo adecuado y también de utilizar la irregularidad del terreno para cubrirse o esconderse.





Existen algunos enemigos que al verse en inferioridad de condiciones, optan por retirarse o buscar refugio para tratar de despistarnos y así poder dispararnos por detrás, en algunas oportunidades, tratarán de hacer que los persigamos para llevarnos a una emboscada donde otras naves de mayor tamaño esperan ocultas y listas para atacar con toda su fuerza y en otras ocasiones símplemente van en busca de refuerzos para volver rápidamente al ataque.

Afortunádamente, la elevada habilidad de los enemigos ha sido cuidadósamente balanceada para lograr que el juego sea tan accesible como cualquier otro.



Los graficos son espectaculares y muy, pero muy pocos juegos de hoy en día se pueden jactar de superar a Forsaken en parafernalia grafica.

La interface

El juego tiene una interface visual muy cómoda y original, repleta de opciones que nos permitirán variar y ajustar las distintas configuraciones ya sean de video, audio o controles.

El sistema de comandos de la nave (a pesar de ser igual al del Descent), puede resultar un poco complicado para los jugadores que no estén familiarizados con este tipo de juegos, debido a la gran cantidad de acciones que nos es posible realizar, sin embargo resulta muy fácil acostumbrarse a ellos con un poco de práctica.

Los gráficos

En lo referente a los gráficos, Forsaken resulta ser realmente impactante, cada escenario está ambientado a la perfección y con un gran nivel de detalle, los enemigos también tienen una enorme calidad y sus movimientos son muy fluídos y precisos.

El aspecto más llamativo de este juego son los distintos efectos visuales que están destinados a darle a todo el entorno del Forsaken una mayor espectacularidad, entre estos efectos podremos ver cosas tales como: iluminación dinámica con luces de varios colores, transparencias, brillos, humos, etc.

Muchos de estos efectos, pueden apreciarse sin contar con ninguna clase de aceleración por hardware gracias a que el "engine" gráfico que posee tiene una gran versatilidad, en todos sus modos de video, los gráficos del juego son imponentes.

Es posible interactuar e incluso destruir algunos escenarios, ventaja que podemos utilizar para aplastar a los enemigos.

En lo que se refiere al soporte para placas aceleradoras 3D, Forsaken es uno de los títulos que mejor aprovecha los recursos que brinda este tipo de hardware con el cual, sus gráficos y efectos alcanzan un nivel pocas veces visto.

Gráficamente, este juego es comparable a títulos de la altura del G-Police aunque Forsaken tiene un nivel muy superior.

El sonido

Gracias a sus opciones para sonido 3D, la atmósfera que se crea dentro de cada escenario es muy convincente y tanto los sonidos de ambiente como los disparos y explosiones tienen una calidad muy buena.

La música, sin ser sobresaliente, acompaña la acción en todo momento y en una forma bastante adecuada, aunque por momentos suele pasar desapercibida.

En resumen

Forsaken indudáblemente es un exelente título en todos sus aspectos y que además tiene una extraordinaria jugabilidad, razón por la cual es muy recomendable para todos los aficionados a esta categoría y tal vez el único desperdicio que este juego podría llegar a tener, es jugarlo sin una placa aceleradora 3D.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un espectacular arcade 3D del estilo del Descent.

LO QUE SI: Sensacionales gráficos y sorprendentes efectos. Muy buen soporte para aceleración por hardware.

LO QUE NO: Los enemigos son implacables en los niveles más difíciles. Solo tiene 15 niveles.

93%



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Epic Megagames / GT Interactive / Edusoft*
Internet: *www.gtinteractive.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166, 16 MB RAM, 100 MB libres en el disco rígido, CD-ROM, Windows 95, Placa de Sonido.*



Unreal

¡Por fín tenemos en nuestras manos uno de los juegos más esperados de todos los tiempos!

Por Sebastián Di Nardo

Después de 4 años de hablar y mostrar toneladas de screenshots Epic Megagames terminó finalmente su tan esperado Unreal, o como ellos lo llaman el destructor del Quake o directamente Quake Killer. Cuando todos pensabamos que el interminable proyecto nunca estaría en nuestras manos por las reiteradas demoras, el producto final nos demostró que, esta vez valía la pena esperar.

La historia

Durante el desarrollo del juego nuestro personaje se encuentra prisionero a bordo del Vortex Rikers, una nave-prisión de transporte al otro lado de la vía láctea, que se estrelló en un extraño planeta.

Despertamos en una celda y descubrimos que nadie más ha sobrevivido a la colisión. Recorriendo los devastados pasillos de la nave, hallamos un traductor que nos será de gran ayuda para comprender escrituras alienígenas, y una pistola de dispersión será en este primer nivel, nuestra única defensa.

Sorteando cadáveres mutilados y siguiendo el rastro de sangre que un monstruo que se introdujo en la nave va dejando, salimos al exterior para apreciar un enorme espacio abierto, en un mundo totalmente extraño y hostil.

Nuestro objetivo en Unreal es encontrar la manera de salir de este ambiente hostil. Deberemos escapar de increíbles castillos, y lidiar con las criaturas más letales e inteligentes que alguna vez poblaron un arcade 3D, para lograr nuestro fín.

A lo largo de nuestra odisea deberemos resolver problemas y descubriremos diferentes razas de criaturas, entre ellas se destacan los Nali, quienes aparte de ser inofensivos necesitarán de nuestra ayuda y como recompensa nos mostrarán sus secretos y nos abrirán algunas puertas secretas. Sus enemigos acérrimos, los Skaarj, tratarán de detenernos a toda costa con la ayuda de otras razas. Pero no les voy a dar más detalles. Si hay algo mejor que un buen juego, es sentarse a jugarlo y descubrirlo por uno mismo.

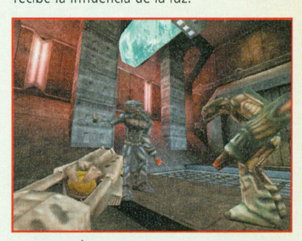
El aspecto visual

Visualmente es impresionante desde cualquier punto de vista. Las texturas son increíbles y todas poseen un nivel de detalle realmente asombroso. A diferencia de Quake II, al acercarnos podemos verlas con todo detalle, la piedra se ve de cerca como tal, y no como una masa borrosa de pixels. Al acercarnos a una puerta de madera podemos ver las vetas de la misma, y al mirar de cerca el cadáver de alguno de nuestros enemigos observamos con toda claridad sus escamas.

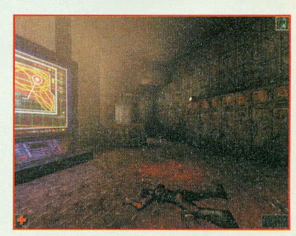
En el caso de las armas, cada una tiene detalles característicos. En el caso de la ASMD, por ejemplo, podemos ver luego de disparar, como humea levemente el caño, o como el biorifle gotea esporádicamente luego de haberlo utilizado.

El excelente diseño de los niveles se ve exquisitamente enriquecido, además de las texturas, por la iluminación. Esta juega un papel muy importante, creando un clima especial en cada escenario. En algunos casos una noche tenebrosa en un campo abierto, en otros una asfixiante nave espacial, como es el caso del nivel inicial con una sofocante atmósfera al mejor estilo Alien. Cuando miramos hacia la luz a una distancia considerable observamos a su alrededor un halo, que se va reduciendo mientras nos acercamos, para finalmente desaparecer y revelarnos con claridad su fuente.

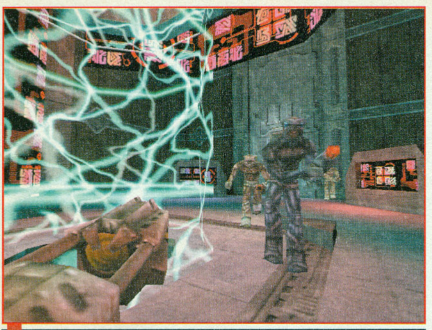
A diferencia de otros juegos, Unreal logra sobre los personajes una iluminación que destaca los volúmenes. En Quake II, por ejemplo, si un enemigo pasa de la oscuridad a una luz azul, no se observan términos medios, simplemente es negro bajo la sombra y azul bajo dicha luz. No es el caso de Unreal, donde claramente observamos el pasaje de la oscuridad a la luz, y si el personaje queda en el medio, se ve iluminada la parte que recibe la influencia de la luz.







Otro aspecto que vale la pena destacar es el excelente trabajo que han logrado con el agua, que presenta una superficie ondulada, y es traslúcida, lo que nos permite ver si hay enemigos debajo. Si saltamos sobre la orilla


Ya de por sí los enemigos poseen una inteligencia muy superior a todo lo conocido, así que hay que tener ciudado con las reuniones de aliens...

de la misma podemos ver un efecto de chapoteo, y si buceamos con tanque de oxígeno, vemos burbujas al respirar.

El cielo que observamos en los espacios abiertos es claramente superior a cualquier otro arcade 3D hasta el momento.

Mientras que Jedi Knight nos mostraba una textura sin fin de estrellas, y Quake II una textura estática, Unreal utiliza una imagen de cielo estrellado y sobre ella una capa de nubes traslúcidas en movimiento combinada con la bizarra iluminación de dos soles.

Finalmente, una de las cosas más atractivas es la utilización de una nueva tecnología para los teletransportadores, la cual podemos observar en los escenarios deathmatch.

A diferencia de Quake y Quake II en los que nunca sabíamos que encontraríamos al transportarnos, en Unreal podemos observar a través del portal, representado por una textura muy similar a la del agua, la habitación en que vamos a aparecer. Si hay algún enemigo en ella podemos disparar a través de él sin problemas para acabar con la amenaza, aún estando del otro lado del mismo. Todos estos elementos hacen de Unreal un festín para el paladar del jugador más exigente.

La buena noticia: Todos estos efectos visuales no necesitan una aceleradora 3D, pero tenerla mejora mucho la calidad visual y la velocidad de juego. La mala noticia: Se necesita un procesador no menor a Pentium 200 MMX y por lo menos 32 megas de RAM.

Inteligencia artificial y personajes

El punto más fuerte del juego es el asombroso nivel de inteligencia artificial logrado para cada uno de los personajes. Cada uno de los lectores que alguna vez disfrutó de los bots de Quake recordará el más implacable de todos, el Reaper. Su creador fue el responsable del comportamiento de cada uno de los habitantes de Unreal. Cada uno de ellos reacciona de manera distinta o según la situación, y algunos nos atacan mientras que otros permanecen indiferentes. Conozcámoslos uno por uno:

Skaarj: Quizás el más peligroso de todos. Sus armas son garras en forma de cuchillas y proyectiles luminosos. Son extremadamente agresivos, muy fuertes y ágiles. En espacios abiertos se hace muy difícil vencerlos. Saltan, se agachan y ruedan por el suelo esquivando los disparos. Hay muchos tipos de Skaarj, y algunos usan armaduras.

Slith: Reptiles anfibios, muy agresivos pero con poca agilidad. Si no pueden golpear con sus garras escupen ácido.

Mercenary: Muy agresivo y ágil. Sus armas son una ametralladora y un lanzamisiles. Al igual que el Skaarj se hace muy difícil quitárselo de encima, y si están en inferioridad de condiciones desaparecen por un momento.

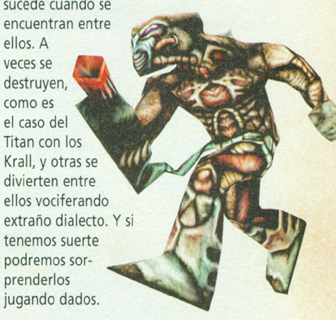
Krall: Empleados por los Skaarj como asistentes de caza. De régimen militar, muy ágiles y agresivos, pero con poca inteligencia. Sus armas son proyectiles y un bastón que dispara energía.

Brute: Son de temer sus armas montadas en ambos brazos. Son muy agresivos pero su poca agilidad los hace vulnerables.

Titan: Arroja pesadas rocas y los golpes de sus brazos son mortales. Muy agresivos y de gran durabilidad, pero extremadamente torpes. Cuando sus pies golpean el suelo la tierra tiembla. El secreto es mantenerse a distancia y siempre en movimiento.

Nali: Muy pasivos, tímidos y casi inofensivos. Ayudarlos nos revela a veces algún secreto. Generalmente son presa de los Skaarj, y en muchas oportunidades los vemos encadenados a las paredes o crucificados.

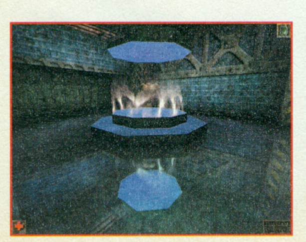
Así como su comportamiento los hace reaccionar de diferente manera, lo mismo sucede cuando se encuentran entre ellos. A veces se destruyen, como es el caso del Titan con los Krall, y otras se divierten entre ellos vociferando extraño dialecto. Y si tenemos suerte podremos sorprenderlos jugando dados.



Las armas

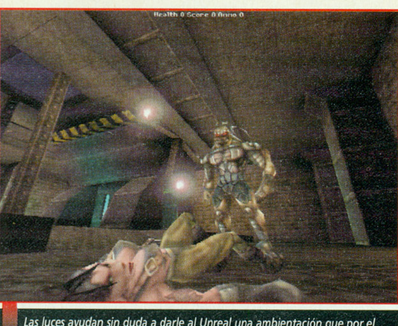
Sólo tres de las armas que tenemos en Unreal tienen el atractivo de ser armas de fuego, pero aún así tienen una particularidad que las hace interesantes. Cada una de ellas posee un segundo modo de disparo.

Dispersion Pistol: es el arma más común entre los guardias de la prisión y será la primera que hallaremos para lidiar con los extraños alienígenas. No es muy potente pero si logramos encontrar los Power Ups, podremos hacerle upgrades hasta convertirla en un arma bastante peligrosa. Utilizando el segundo modo de disparo podremos efectuar descargas de hasta un 500% más potentes. La energía necesaria para utilizarla se recarga automáticamente.









Las luces ayudan sin duda a darle al Unreal una ambientación que por el momento es insuperable. Nótese el efecto de las luces en esta foto.

Automag: Es una pistola que utiliza dos cartuchos de 10 balas. Utilizándola normalmente logramos disparos precisos pero el tiempo entre cada uno será mayor. Con el segundo modo de disparo las detonaciones serán a mayor velocidad pero más imprecisas.

Stinger: Es una especie de ametralladora que arroja proyectiles de Tarydium a gran velocidad, con bastante precisión. En su modo secundario dispara 5 cristales al mismo tiempo, ideal para cortas distancias.

Asmd: Dispara la energía comprimida en su interior con gran efectividad y con el botón derecho descargas que se expanden radialmente.

8-ball launcher: Una mezcla entre lanzamisiles y mortero. Manteniendo el botón izquierdo presionado puede efectuar descargas de hasta 6 misiles al mismo tiempo. Haciendo lo mismo con el botón derecho, arroja hasta 6 en forma de mortero. Si mantenemos la mira sobre un enemigo durante unos instantes, escucharemos un beep, y a partir de ése momento nuestro disparo lo rastreará por calor.

Flak Cannon: Arroja en su modo primario esquirlas de metal y en el secundario una granada que al detonar desparrama el mismo material en todas direcciones.

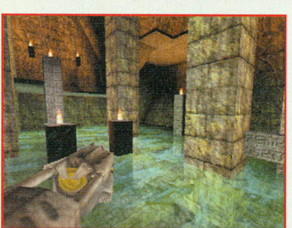
Razor Jack: Dispara cuchillas aserradas, que pueden rebotar en las paredes hasta 3 o 4 veces. Utilizando el botón derecho el resultado será el mismo, pero a mayor velocidad.

GesBioRifle: Arroja unos proyectiles ácidos que quedan adheridos a cualquier superficie, y estallan con la proximidad. Dejando presionado el botón derecho el disparo se potenciará hasta un 500%.

Assault Rifle: Efectúa disparos muy potentes y con una increíble precisión, desafortunadamente el tiempo de recarga es muy grande. Teniendo presionado el botón derecho accederemos al modo sniper, que ampliará nuestra visión lo suficiente como para liquidar a nuestros enemigos a una distancia segura.

Minigun: Ametralladora con un poder de fuego devastador. En su modo primario dispara ráfagas con menos rapidez y mayor precisión, y en su modo secundario el efecto es inverso.







Multiplayer y Botmach

El modo Multiplayer es muy interesante, tenemos acceso a la mayoría de las armas en cualquiera de los niveles. Estos están perfectamente diseñados, no son ni muy grandes, ni muy chicos, lo que facilita encontrarnos con nuestros adversarios. Existen cinco modos distintos de juego en esta modalidad:

Deathmatch: El viejo y querido. Todos contra todos.

Darkmatch: Es igual que el deathmatch pero el escenario esta completamente oscuro, y se ilumina únicamente con nuestras linternas. Podremos optar por apagarla para evitar ser detectados por nuestros adversarios, pero sacrificaremos nuestra visión.

King of the Hill: O rey de la pradera, el que permanezca más tiempo vivo en el espacio más abierto del nivel, será el vencedor.

Teamplay: Deathmatch en equipos.

Cooperative: Podremos participar de los niveles regulares en equipo.

Quizás el acierto más grande de Unreal es la inclusión dentro del juego de los bots. Inteligencias artificiales que emulan el comportamiento del jugador más refinado. Cada bot en su nivel de dificultad más bajo es un excelente contrincante. Esto extiende muchísimo la vida útil de Unreal, a la vez entrena a los jugadores para cualquier juego de multiplayer real y consuela a quienes no tienen una red local o una conexión a Internet lo suficientemente rápida.

En resumen

Unreal es visualmente el mejor juego en el mercado. El tiempo que le tomó a Digital Extreme confeccionarlo está realmente justificado y lograron explotar su engine propietario al máximo. Los efectos, las texturas, las luces, el agua, el cielo, la inteligencia artificial, la cantidad de polígonos por cada personaje, es interminable la lista de elementos que superan cualquier cosa vista hasta el momento.

Quizás lo único que sea criticable es que las armas no son las mejores, que los niveles se tornan a veces repetitivos, o que la historia no está bien definida, pero el mayor impedimento que puede tener es que los requerimientos para que funcione correctamente son muy altos. Pero a pesar de que se necesite una muy buena máquina estamos ante un producto excelente que sin duda será un éxito en las góndolas de venta.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Visualmente lo mejor hasta el momento. Un producto infaltable para cualquier adicto a los arcades 3D.

LO QUE SI: Primer juego de acción en primera persona en utilizar un arma sniper (por lo menos en PC). Inclusión de bots directamente en el juego. Sonido acertado y música excelente y acorde a las circunstancias.

LO QUE NO: Los requerimientos de hardware son muy altos. Las armas. Los niveles a veces son repetitivos.

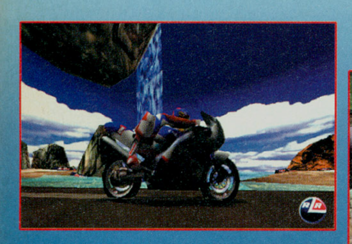
95%

Viví la nueva sensación 3D



Teppro 3D HULK ofrece óptima aceleración en gráficos 3D, potenciado por 3DFX interactive, brindando una excelente definición, color y nitidez en juegos como TOMB RAIDER II, QUAKE II, etc. Con un acelerador gráfico 2D incorporado, trabaja simultaneamente llevando su rendimiento en juegos, aplicaciones profesionales como CAD, dando otro nivel de realismo e interactividad. Funciones de 2 placas al precio de 1 !!!

3Dfx interactive







Si querés experimentar lo máximo en juegos 3D, tu mejor elección es Teppro 3D Hulk!



Representante exclusivo en Argentina

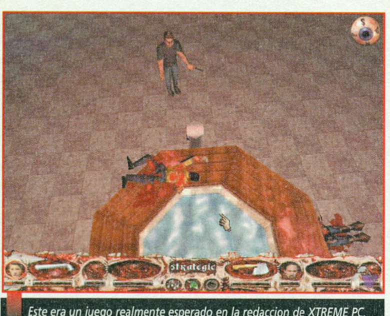
Para su distribución, llamar al: 954-6000 / 6001

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Segasoft
Internet: www.segasoft.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, Placa de Sonido.



Flesh Feast

El nuevo juego de Segasoft de muertos vivientes no es lo que estabamos esperando


Este era un juego realmente esperado en la redaccion de XTREME PC, pero desgraciadamente Sega nos ha vuelto a fallar.

Las películas excesivamente sangrientas tienen un encanto particular, especialmente esas de muertos vivientes que hacen parodia a la obra original de John Romero. Este título pretende tener un poco de todo eso, o al menos eso es lo que sugerián las distintas publicidades que la empresa ha hecho en los medios. Analizamos el juego, y nos preguntamos si realmente ofrece lo que esperábamos.

¿De qué se trata? Como en las películas mencionadas, una ciudad entera se ve plagada de zombies, nuestra misión será controlando a tres grupos de héroes (a la fuerza) ocasionales y rescatar la mayor cantidad de ciudadanos posibles de las fauces de estos malignos seres de ultratumba.

El nivel de dificultad varía según el sector, así como también la posibilidad de escape de los ciudadanos. Como adición contiene algunos elementos de estrategia como el de enviar a los personajes de nuestra brigada hacia otros sectores o de aventuras gráficas como la resolución de puzzles.

La acción se da desde un cámara aérea, que puede acercarse o alejarse según nuestras preferencias. También es posible cambiar el ángulo de la misma.

Cada uno de los tres sectores tiene su propia temática. El primero se lleva a cabo en áreas urbanas como el cementerio, la granja, el pueblo y el shopping mall. En estos niveles el personaje principal es Steve McClaine quien comienza su odisea cuando estaba a cargo de un funeral. El segundo se desarrolla en una zona turística y la protagonista es una reportera llamada Carol Chang, que tendrá que lidiar con estos monstruos en el aeropuerto, un hotel, un complejo deportivo y una planta de energía hidráulica. La dificultad en esta zona es superior a la anterior.

La última de las zonas es un área de acceso restringido donde el agente Williams y el resto de los enviados por el gobierno deberán atravesar puertos, laboratorios, y una base de seguridad para entender que fue lo que ha sucedido.

Cada personaje tiene su propio inventario y nos es posible recoger variedad de armas como hachas, palas, motosierras, ametralladoras. Si alguno de tus personajes es atacado podés transferir el control del mismo haciendo un click en su imagen.

Puede ser jugado en multiplayer cooperativamente por dos particpantes, o en Deatmatch entre dos y ocho, aunque realmente esta última no es la opción más interesante, de todas maneras podés probar en HEAT, la red juegos de Sega que obviamente da apoyo a sus productos.

Con respecto a los gráficos comienzan los problemas. El video introductorio deja bastante que desear en relación a los tiempos que corren, pero lo que es peor aún es cuando se trata del juego propiamente dicho. Sin aceleración gráfica lucen bastante pixelados, aunque aún con ésta solamente se trata de un producto visualmente mediocre, y teniendo en cuenta que el principal atractivo de un título diseñado de esta manera, es un alto nivel de detalle, nada podía salir peor.

Otro problema es el de la selección de una cámara de visualización, después de probar durante un largo tiempo, cambiar de ángulo, acercarla o alejarla, llegué a la conclusión que ninguna sirve para darle al producto la jugabilidad necesaria. Si a esto le sumamos que la interface no es de lo más cómoda, tenemos una buena idea...¡Echada a perder! El sonido está bastante bien desarrollado, pero al cabo de un tiempo se vuelve tedioso tener que escuchar siempre los mismo lamentos de los zombies idiotas (esto último, lo supongo, ya que hasta en el nivel más difícil es posible correr en círculos alrededor de ellos sin que ataquen) o los ruidos de los cuerpos estallando en sangre.

Flesh Feast no es del todo malo, es justamente eso...un título mediocre que pudo haber sido mucho más, partiendo de la idea original que habían tenido. Si todavía te quedan ganas de jugar con muertos vivos, comprate el Resident Evil o esperá a que salga Resident Evil 2 que ya se está desarrollando.


Otro de los problemas de Flesh Feast, es el de las camaras, no hay una que sea 100% ideal para jugar.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade con muertos vivientes y mucha sangre.
LO QUE SI: Argumento. Posibilidad de controlar varios personajes. Sonido.
LO QUE NO: Gráficos. Interface. Angulos de cámaras.

53%

Red Line Racer



O como conocer el vértigo a más de 200 Km/h



Los efectos especiales y los gráficos con aceleración 3D son realmente espectaculares.

De los creadores de Sub Culture, nos llega un nuevo juego de motos, que logra igualar y en algunos casos a superar a Moto Racer.

Red Line Racer posee diez circuitos diferentes, más dos ocultos que se desarrollan en seis tipos de escenarios o ambientes, entre los que se incluyen: Playeros, en donde competiremos en los circuitos Sea Fall Bay y Sandy Cove; con nieve, Le Grand Blanc y Mount Etiene; en zonas rurales, en zonas de Tudor Hill y Orchand Lane; en las montañas en Devils Canyon y Sierra Dorado; o en ciudades como Europa y en pistas de velocidad como Castle Race Way. También cabe la posibilidad de jugar a los 12 circuitos en el modo reverse o espejo, en el que la competencia se realiza en sentido contrario al normal. Contamos con 16 pilotos (del sexo femenino y masculino) para seleccionar y pilotear los ocho modelos de motos diferentes que se encuentran en el juego. Con tres niveles de dificultad y tres variantes de juego correremos contra 20 competidores, donde en una fiera competencia intentaremos quedarnos con la victoria.

Otro modo muy interesante y divertido es el de multiplayer que como ya todos saben alarga la vida de los juegos de manera sorprendente, sobre todo cuando está tan bien implementado como en este caso.

Mediante el uso de placas aceleradoras 3D, la calidad de los juegos de conducción, se han favorecido, ya que antes, para que sean realistas se necesitaba: Gran calidad visual y una alta cantidad de cuadros por segundo, efectos que al igual que el agua y el aceite eran imposibles de unir antes de la aparición de las estas dichosas placas. La gente de Criterion, conscientes de este factor han utilizado esta tecnología de una manera más que eficiente, ya que Red Line Racer corre a una velocidad admirable aún en una Pentium 166.

Otro factor fundamental y asombroso de RLR es el despliegue de efectos que la moto realiza en la carrera, como las marcas que deja impresas en el asfalto ante una brusca frenada o el rastro que dejamos al atravesar zonas nevadas, como así también los efectos de humo y efectos ambientales.

En realidad todos estos efectos se logran mediante el uso del PVS, que calcula y dibuja únicamente los polígonos que podemos ver en pantalla, y por otro lado el LOD (Level of Detail o Nivel de detalle), que varía la cantidad de los polígonos de los objetos visualizados en la pantalla.

Red Line Racer posee todas las características clásicas de estos juegos, en los que mediante la vista en primera persona nos brinda una agradable sensación de manejo, pero por momentos incontrolable y las vistas en tercera persona las más aptas para un correcto manejo y control de situaciones,



sobre todo respecto de los pilotos contrarios en el momento en que se nos acercan por detrás para pasarnos.

En resumen, Red Line Racer es una excelente opción para los fanáticos de los juegos de motociclismo que deseen participar de trepidantes carreras a bordo de estas peligrosas pero emocionantes máquinas.



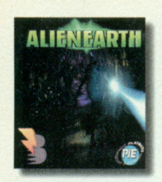


¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de motos con unos gráficos y realismo increíbles.
LO QUE SI: Increíbles circuitos, muy variados. Buena sensación de velocidad. Muy adictivo. Posibilidad de bajar pilotos de la página web.
LO QUE NO: La locución en castellano no es demasiado buena. El control podría estar un poco más depurado.

85%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Playmates Interactive
Internet: www.playmatestoys.com/pie/
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95, Tarjeta de sonido.



Alien Earth

Playmates Interactive hace su debut en el género de las Aventuras/RPG con este título bastante interesante

Combinando algunos elementos de juegos del estilo Diablo y Fallout, Alien Earth se muestra como una buena alternativa para todos aquellos aficionados a los RPG en tiempo real.

Alien Earth está ambientado en un futuro no muy lejano donde las guerras casi constantes, han arrasado prácticamente con todo. En medio de estos incesantes conflictos, las primeras naves de una civilización alienígena conocida como "Raksha", llegan a la Tierra e inmediatamente comienzan a atacar a cualquier foco de resistencia que encuentran a su paso con el fin de asegurarse el control total del planeta.

Luego de la victoria de los invasores sobre las fuerzas de defensa de la Tierra, las poblaciones restantes fueron esclavizadas por medio del control mental y reducidas a pequeñas reservaciones.

Con el correr del tiempo, estos poblados fueron privados de todo conocimiento y poco a poco perdieron los secretos de la tecnología que sus antepasados habían desarrollado. En su lugar, comenzaron a crear distintos mitos y leyendas acerca de sus predecesores, y empezaron a referirse a los distintos objetos y máquinas como "cosas hechas por los ancestros", como si se trataran de cosas creadas por dioses y sólamente algunos pocos sobrevivientes tenían recuerdos acerca de los tiempos anteriores a la dominación Raksha.

Nuestro personaje, es un humano conocido con el nombre de Finn, habitante de una de las pequeñas aldeas bajo el control de los Raksha, y que ha sido elegido por ellos para ser la presa de una cacería humana para la cual será liberado en la selva, sin armas, y luego perseguido por un experto combatiente enemigo.



Las acciones se controlan con el mouse, aunque tambien es posible dirigir los movimientos de nuestro personaje por medio del teclado.

Una vez que Finn logre escapar de su perseguidor, su principal objetivo será tratar de encontrar algún medio para combatir a los Raksha y así poder liberar a su gente.

El estilo del juego, es un tanto similar al del Fallout, pero con la diferencia de que Alien Earth se juega íntegramente en tiempo real.

La diferentes acciones se controlan con el mouse, aunque también es posible dirigir los movimientos de nuestro personaje por medio del teclado, lo que permite una respuesta más rápida en caso de que estemos siendo atacados.



El aspecto que más se destaca de este juego, sin duda son sus graficos, sobre todo sus increibles escenarios de fondo.

El sistema de inventario es mucho más simple en comparación con otros títulos del mismo tipo, sólamente tiene dos opciones de las cuales, la primera nos servirá para usar cualquier objeto que estemos llevando y con la segunda podremos combinar varios objetos para formar uno nuevo, ésta opción es muy utilizada en el caso de las armas.

El aspecto que más se destaca en este juego, sin duda son sus gráficos, tanto los personajes y enemigos como los escenarios tienen una calidad exelente y un nivel de detalle súmamente elevado, además incluye efectos especiales tales como: iluminación en tiempo real, transparencias, etc.

Es importante destacar que Alien Earth no requiere de placas aceleradoras o de hardware demasiado potente para aprovechar al máximo todas sus posibilidades.

Si bien este juego no tiene una variedad de opciones tan amplia como otros juegos de este género, el hecho de que sea en tiempo real, lo convierte en una opción interesante y la simplicidad de sus controles lo hacen bastante accesible, incluso para jugadores no tan experimentados en este tipo de juegos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un RPG futurista en tiempo real.
LO QUE SI: Espectaculares gráficos. Muy buenos efectos. Controles muy simples.
LO QUE NO: Las colisiones son un tanto imprecisas en determinados lugares. El desarrollo del juego se torna lento en algunas ocasiones.

77%

F1 Racing Simulation



Ubisoft salió primero en la carrera de realizar el mejor simulador de F1

Desde hace al menos dos años cuando Microprose nos sorprendió con su maravilloso Grand Prix 2, no hubo lugar para ningún otro simulador de F1. Ni siquiera productos posteriores con tecnología superior pudieron competir con el realismo y adicción que este título ofrecía.

¿Pensaron que nada iba a suceder para cambiar esto? Prepárense porque una compañía francesa especialista en desarrollar productos con excelentes gráficos y buena capacidad de movimientos está a punto de sorprendernos.







Los tiempos cambian, y ahora la compañía Ubisoft nos presenta este nuevo título que tiene todo lo necesario para ser el nuevo número uno, vayamos a los detalles...

Además de contar con varios modos de juego (uno de ellos es la carrera contra el fantasma de nuestro mejor tiempo), veintidós autos manejados por los conductores de la temporada del 96 y dieciséis circuitos diferentes, es sin duda, el mejor simulador de F1 a la actualidad.



Los autos responden a la física real. Para doblar y evitar que nuestro auto salga disparado hacia la banquina, tendremos que conducir profesionalmente.

Desde el momento en que se encienda la luz verde y presionés por primera vez el acelerador, sentirás que estás conduciendo una verdadera y maravillosa máquina de F1, algo que tal vez lleva tiempo aprender, pero que es completamente diferente a controlar un mero arcade.

La física implementada es grandiosa y el engine soporta mediante el apoyo de una placa aceleradora, la cantidad de cuadros por segundos requeridos para darle al juego la dinámica necesaria.

Cuando por ejemplo, el vehículo sale momentáneamente del circuito sentirás como se sacude por la diferencia de terreno.

Cuenta con soporte para aquellos accesorios con force feedback, aunque en cierta forma dificultan el control del auto y además los efectos no son gran cosa.

Visualmente es espectacular, los entornos son fotorealísticos, y los efectos climáticos (lluvia, niebla, oscuridad) están muy bien conseguidos, pero lo mejor sin duda son los autos que compiten con nosotros

Cada auto tiene forma, color y emblemas de su propia escudería, lo que los hace fácilmente reconocibles, sumándole a este punto la inteligencia artificial de los conductores (muchos más que recorrer una suerte de caminos predeterminados, según se desarrolle la carrera), los cuales tienen en cuenta nuestra posición en la pista intentando evitar accidentes.

La parada en boxes es en tiempo real y con vista a la carrera, o sea que mientras estés realizando cambios de aceite o cambiando alguna de las cubiertas, podés ver que es lo que está sucediendo.

Cada vez que choquemos tenemos algunas posibilidades como ver el replay, continuar rápidamente para no enfriarnos o a veces, ver el accidente desde la cabina de otro conductor.

Para conducir a tanta velocidad, vas a necesitar algo más que buenos reflejos y nervios de acero, por eso hay que mencionar el prolijo trabajo que se ha realizado en cuanto al sonido donde el conductor avanzado puede identificar qué está sucediendo según lo que escucha.

Más allá de todo lo que leíste en esta nota, si te gusta la F1 este es tu juego... ¡No te lo pierdas! Sobre todo porque increíblemente cuesta tan sólo $25.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Indiscutiblemente el mejor juego de F1 hecho a la actualidad.
LO QUE SI: Realismo. Gráficos. Sonido. Modos de juego. Modo Multiplayer. Precio.
LO QUE NO: Soporte para force feedback un poco flojo.

94%



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Jane's / Electronic Arts / Microbyte
Internet: www.ea.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, Placa de Sonido compatible con DirectX.



F-15

De los creadores del Longbow II, llega la mejor simulación de F-15E realizada a la fecha

Quién no recuerda esa pequeña gema (para la época) que fue el mítico F-15 de MicroProse? Para aquellos que no lo recuerdan, fue la primera simulación de este avión que acaba de cumplir nueve años al servicio de la fuerza aérea de los Estados Unidos.

Pero en este caso estamos hablando de palabras mayores, han pasado muchos años, la tecnología ha evolucionado de forma sorprendente, las placas aceleradoras están en nuestros gabinetes y la empresa que lo desarrolló, es en esta ocasión Jane's Combat Simulations, una experta en la materia.

F-15E, todo un estilo

Aún con el transcurso de tanto tiempo, el F-15 y sobre todo el modelo E sigue siendo muy potente y ágil en el combate, sobre todo por su alta capacidad de combate aire/tierra en todo tipo de climas y muy competente en combate aire/aire aunque no tanto como su primo el poderoso F-15C, pero que realmente no se destaca por su desempeño aire/tierra. Lo sofisticado de su diseño lo hacen ideal para realizar un simulador serio y profundo, y justamente esto es lo que nos ofrece esta simulación.

Infierno en el Golfo Pérsico

El juego incluye dos campañas que toman lugar en el Golfo Pérsico, Operation Desert Storm (Operación Tormenta del Desierto) y un escenario hipotético sobre un ataque de los Estados Unidos en respuesta a una supuesta expansión de Irán. Además de las opciones de partidos Deathmatch en modo multiplayer y una variedad de misiones para un solo jugador. Misiones adicionales pueden ser creadas, pero no es posible generar campañas, ya sea usando el generador de misiones (óptimo para generar misiones en menos de 5 minutos) o del poderoso editor incluido en el juego, mucho más completo y preciso.



El nivel de calidad gráfica de F-15, es similar al de Longbow II, con un alto grado de realismo y exactitud en el modelo de física.

Las campañas están compuestas de misiones con un argumento que se abre en ciertos sectores para obtener diferentes elementos argumentales de forma aleatoria, como por ejemplo cambios de planes en el medio del vuelo y otros eventos imprevistos que nos pondrán los pelos de punta, sobre todo cuando nuestro avión no esté en óptimas condiciones o nos estén llamando para ir a comer.

La continuidad se percibe en detalles como los daños en el avión, que se mantiene entre misiones y la necesidad de llevar un inventario general. Si en una misión sufrimos bajas o no cumplimos ciertos objetivos, no será posible repetirlas y deberemos enfrentar la siguiente con los recursos que dispongamos.

Esta estructura de campaña no brinda el nivel de rejugabilidad que brindan las que son realizadas dinámicamente (donde se modifica la estructura de la siguiente misión, según nuestro desempeño), pero esto se repara, en parte, por lo exquisito del diseño de escenarios armados a criterio de los diseñadores y no de los eventos caprichosos de nuestro desempeño al comando de la aeronave y otros factores aleatorios.

Mientras volamos, es posible ver a otros aliados y enemigos, entablando sus propios combates, que pueden o no tener que ver con tus objetivos. Desgraciadamente no está incluida una opción muy común en los simuladores para grabar la misión, por lo tanto no podremos ver con lujo de detalle el desempeño de los demás y para colmo las vistas externas generalmente no focalizan bien a objetos distantes.

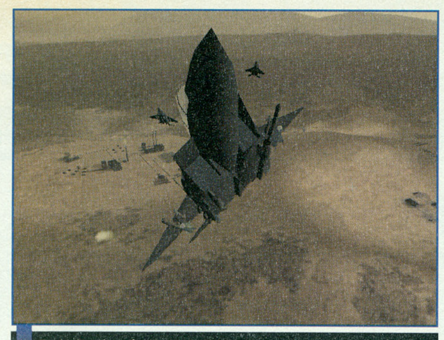
Afortunadamente la comunicación por voz no sufre este defecto y las interacciones entre los AWACS, JSTARS, Tankers, FACs, nuestro WSO y nuestro wingmen están extraordinariamente realizadas, y le dan un agregado de realismo espectacular a la simulación.

Un largo camino a casa

Las distancias están presentadas de forma realista, y aún con una compresión del tiempo a 8x, las distancias toman un tiempo considerable en completarse. El juego permite saltar a la próxima etapa de la misión, pero como los las acciones de todos los objetos presentes en el campo de batalla también

son calculados (y esto tomo un par de minutos) en realidad es muy poco tiempo el que se recupera, afortunadamente el viaje de regreso de las misiones puede ser salteado completamente sin sufrir consecuencias negativas.

Determinar de antemano las distancias a volar es imposible ya que el mapa donde se planifican las misiones no nos da la escala. Peor aún, sólo podemos obtener la información de la mitad de los waypoints (puntos de recorrido) necesarios para completar la misión, y en el debriefing (el texto explicativo que nos reporta nuestro desempeño en las misiones). Aunque a estos detalles les falte un mejor pulido, es cuando nos encontramos en el mando de nuestro avión, donde este simulador realmente brilla y nos hace olvidar estos pequeños inconvenientes.



En términos de perfección técnica, F-15 no tiene rivales. Su modelo de vuelo está basado en datos actuales de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos.







En términos de perfección técnica, F-15 no tiene rivales. Su modelo de vuelo - basado en datos actuales de la USAF - combina un realístico desempeño con una sensación de vuelo excelente. El F-15E no es tan ágil como por ejemplo el F-16, y las maniobras bruscas le quitan energía rápidamente. Cuando la velocidad del aire cae, el control se vuelve cada vez más pesado. A diferencia de la mayoría de los simuladores, la proporción de giro también disminuye en virajes cerrados. Como se ve el realismo fue respetado al máximo, salvo en los aterrizajes y los despegues que son menos creíbles, debido a un límite impuesto de pitch en las pistas y una tolerancia bastante alta de impacto cuando aterrizamos.

En la cabina

Tanto las cabinas del piloto y los paneles instrumentales del oficial de sistemas de armas han sido recreados con una exactitud visual y funcional digna de admiración. Casi todos los instrumentos pueden ser operados con el Mouse, incluyendo los cerca de 20 botones que rodean cada uno de los siete displays multipropósito.

Desempeñarnos en las tareas de mantener esta máquina en el aire, de la forma en la que un piloto real lo haría, no sólo te introduce aún más en el realismo limitado de un juego de computadoras, sino que también reduce considerablemente el número de teclas a memorizar y logra que tengamos una idea clara de la estructura y funcionalidad de nuestro avión.

Como estamos realizando la tarea de dos miembros de la tripulación, el simulador te permite manipular los controles aún mientras el juego está en modo pausa. El juego incluye un manual muy completo pero que contiene algunos errores y otras omisiones que perjudicaran a los jugadores novatos, cabe aclarar que este simulador, incluye un modo light, para aquellos que no tengan muchas ganas de complicarse la vida, que incluye un manual más corto y conciso como complemento.

Gráficos deslumbrantes

F-15 soporta únicamente aceleración por medio de 3Dfx, si no poseemos una estaremos condenados a utilizar nuestra placa 2D. Los gráficos sin aceleración se ven bien, porque utilizan un filtro por software que elimina la pixelacion a poca altitud. Pero por supuesto no se pueden comparar con los efectos implementados y los cuadros por segundo que nos brindan la versión acelerada. A no ser que dispongamos de ¡450 megas! Libre en el rígido, sufriremos algunas pausas esporádicas en el juego, al efectuarse la carga de nuevo terreno.

Para la vista interna, tenemos gran variedad de opciones ya que podemos optar por la capacidad de paneo manual en modo cabina virtual y una variación del método de Air Warrior de 24 vistas prefijadas.

En resumen, una gran simulación

La perfección absoluta es algo casi imposible de alcanzar en una simulación, y F-15 no es una excepción. Quizás por sus intenciones de hacer tantas cosas comete pequeños errores, desde errores en las texturas hasta algunos problemas técnicos y algunas colgadas aisladas en algunos sistemas. A pesar de estos pequeños inconvenientes (que pasarán inadvertidos por una gran parte de los usuarios) F-15 se destaca en la mayoría de las áreas por sobre sus competidores y se convierte sin lugar a dudas en uno de los mejores simuladores de combate jamás realizados.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador de F-15E que se convertirá en un clásico instantáneo para los amantes del género.

LO QUE SI: Modelo de física y recreación de los paneles del avión. Inteligencia artificial. Editor de misiones. El diseño de las campañas. El sistema de comunicación.

LO QUE NO: No tiene multiplayer en modo cooperativo. No tiene la opción de grabar las misiones. Algunos bugs en el juego y omisiones en el manual.

92%

Lands of Lore 2: Guardians of Destiny

La solución a la primera parte de esta maravillosa aventura

Esta es la primera entrega de una guía de referencia para llegar al final del juego o para destrabarte de determinadas situaciones. Sin embargo, Lands of Lore 2 es mucho más extenso de lo que acá describimos, hay cientos de secretos escondidos, que aunque muchas veces te llevarán algún trabajo extra, vale la pena conseguirlos. Lo que te recomendamos, es que te tomes el tiempo para explorar los niveles y uses esta guía como último recurso, es decir cuando ya no se te ocurra como continuar. De otra manera te perderás cientos de detalles, personajes y hasta niveles ocultos.

• Cuevas del Daráculo

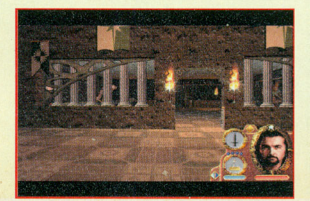
Luego de la introducción en la que se te



muestra como te escapaste de la cárcel, te encontrás en tu forma humana con todos los guardias de Gladstone tras tus pasos. Te recomendamos leer el manual primero para familiarizarte con la interface. Como no tenés ningún arma recogé la estalagmita en frente tuyo, a medida que vayas luchando contra los guardias, revisá sus cuerpos para obtener nuevas armas y escudos. Este nivel es de exploración y sirve también para adaptarte a los inesperados cambios de Luther, tu personaje.

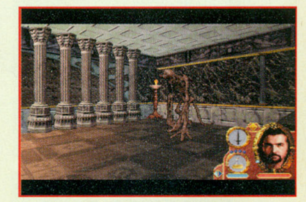


El primero de los obstáculos consiste en una inmensa roca, cuando Luther cambie a la forma de bestia será posible empujarla y continuar. Seguí en dirección Norte hasta dar con un lago, bordeándolo llegá hasta la puerta del otro extremo. Toma el camino de la izquierda que conduce al norte, te encontrarás con dos pilares que te impiden el paso, simplemente empujalos de manera que Luther pueda pasar a través de ellos, un derrumbe te impedirá volver atrás. En la bifurcación, tomando el camino de la derecha, encontrarás alrededor de un montón de inmundicias, la guarida de un Goblin herido en la batalla contra Gladstone, quien te hablará de tu madre Scotia, continuá hacia adelante alrededor de las piletas de lava. Al final encontrarás un puente y un guardia que intentará atraparte, no pierdas tiempo en luchar ya que pronto vendrán refuerzos y acabarán en pocos segundos con tu vida. La solución es cruzar rápidamente el puente para pedir ayuda al Daráculo.



• Galería del Daráculo

Si querés algunas pistas extra volvé dos veces al recinto del Daráculo antes de atravesar el pasillo. Cuando finalmente cruzés el túnel y la puerta, agarrá de la mesa el magnífico espadón y la cota de malla (no olvidés de equiparlo a tu personaje), y las piedras de campeonato. El próximo paso es mover la palanca que está a la derecha, y tocar el cuadro de la jungla que te conducirá a la morada de los felinos.



Los que quieran tomar un camino más difícil, pueden hacer un click en el cuadro enfrente de la mesa de las armas y accederán a un alucinante y oscuro mundo, donde se explicarán detalles del juego anterior. Como dato te decimos que la llave esqueleto sirve para accionar las diferentes obras que se exhiben y que la salida está en un cuarto donde nuestro personaje envejece al romper el reloj de arena.

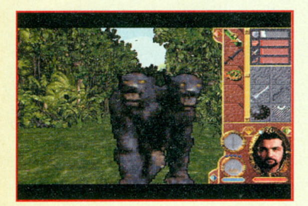
• Selva Hulina

Tu primer encuentro con esta raza felina no será del todo agradable, pero será cuestión de seguir por el único camino posible hasta acceder a la entrada de la aldea, donde uno de sus habitantes te contará el problema que están viviendo. Hablá con todos los que se te crucen en tu camino, al

sudoeste encontrarás la cabaña de Kit'yara quien te dará un arco y flecha, además te ofrecerá una espada mágica a cambio de un Orbe de Poder. Para conseguir esto tendrás que ir al monasterio donde te encontrarás con Morgan Belckard (uno de los héroes del juego anterior, que ahora ya es un anciano).

Los lugares a explorar son demasiados, te conviene proceder con cautela para tratar de sacar el mayor provecho, pensá que todo el equipo que consigas te hará falta más tarde cuando las cosas se compliquen.

Hacia el Sur y a la izquierda encontrarás un laberinto de malezas (en el mapa se marcará este sector de color marrón), podés abrirte camino usando tu arma, pero te conviene el hechizo Spark, ya que de esta manera la maleza que enciendas fuego no crecerá tan rápido. Con paciencia, llegaremos hasta un descanso identificable por que en el se encuentra un lago. Al otro extremo, se encuentra el túnel que conduce a donde se encuentra la araña gigantesca (el ejecutor) de la que hablan los hulines.



• La cueva del nido

El recorrido es bastante sencillo, y el camino hasta el final es claro. A los pocos metros encontrarás al ejecutor, un arácnido deforme al que derrotarás sin mucho esfuerzo. Revisá la pila de huesos que es su nido y encontrarás una armadura superior a la que ya tenés. El juego exige que realices con mucha habilidad un salto hasta el otro extremo, te aconsejo hacer una grabación del juego antes de intentarlo, ya que puede costar un poco y cada vez que fallés morirás sin remedio.





Una vez del otro lado, preparate para la verdadera amenaza, una araña gigantesca (que fue la que ha matado a la niña de la presentación, hasta podés ver los restos de la pobre en el suelo). Sólo te queda intentar salvar a la madre, que se encuentra prisionera y aterrorizada. Cuando la liberés, seguila hasta un cuarto en el noroeste donde verás unas extrañas runas (en realidad se trata de un ascensor, pero todavía no podés usarlo). Regresá a la aldea.

• La aldea

En esta parte del juego tenés que hablar con la mayor cantidad de gente posible. Los principales son el jefe de la aldea y el jefe de guardia, así como con el mago, que te contará algo de tu maldición, además de dejarte recoger algunos de sus objetos personales. Detrás de una de las casas encontrarás un extraño personaje que te dará la contraseña del mercado negro, que se encuentra dentro de una casa con el aspecto de abandonada, haciendo un click sobre una especie de baúl que se encuentra dentro. En su interior recogé la llave y el veneno que se encuentran bien a la derecha (sino lo ves, cerrá el inventario para visualizar mejor la pantalla).

Con la llave podrás abrir la mayoría de las casas de las aldeas, y en sus interiores encontrarás varios objetos que te serán de utilidad. En cuanto al ofrecimiento del mercader de asesinar al jefe de la guardia, te sugeriría que lo rechaces, ya que si accedés no podrás volver a esta aldea jamás.

Por último visitá la taberna donde encontrarás a un guerrero enviado por el reino de Gladstone para capturarte, el te propondrá encontrarte en el puente para apresarte allí.

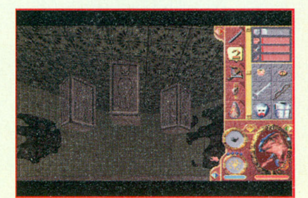
• El Monasterio

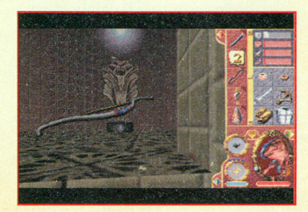
Lo único que tenés que hacer es hablar con tres personas. Primero con Morgan, luego en la pantalla de la izquierda con Dawn, la bruja que acompaña al guerrero que te quiere arrestar y por último a la derecha con quien te pedirá que vayas en busca de las runas a la caverna. Para esto te dará una flauta, que activa el ascensor que viste antes, asegurate de tener también al menos dos raciones de cera en tu inventario, de lo contrario búscalas donde sea, recordá que cortando algunos árboles conseguirás un poco.

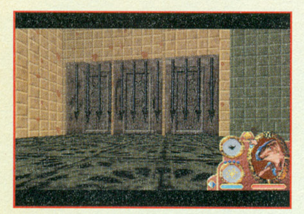
• Las antiguas cavernas

Andá hasta la pantalla donde estaba el ascensor, fijate las runas de la entrada y anotatelas, que luego tendrás que usarlas. Parate en el borde y llamá al ascensor con la flauta, usando el botón derecho encima del retrato de Luther.

Fíjate que en la barra hay una serie de runas, cada una corresponde a un piso, en este momento te encontrás en el superior. Andá al que está más abajo de todo, salí del ascensor, el botón de la izquierda sirve para llamar al ascensor por si no está cuando volves. Te encontrarás en un cuarto con varias posibilidades para explorar, como deberás sortear algunas trampas, sería un buen momento para grabar. Al intentar ingresar por uno de los túneles, este comenzará a derrumbarse, nada podés hacer más que retroceder rápidamente. Si elegiste el otro, una bola de fuego gigantesca intentará incinerarte, usá la misma táctica. Cuando por fin consigas ingresar, escucharás unas cuchillas que sobresalen de las paredes, bastará con esperar un poco y éstas se desactivarán permitiéndote el paso, al final de este pasillo encontrarás dos botones, uno en cada pared enfrentándose. Activalos y cuando te des vuelta tendrás un agujero en el suelo para explorar. Si intentás hacerlo estará tan oscuro que no podrás



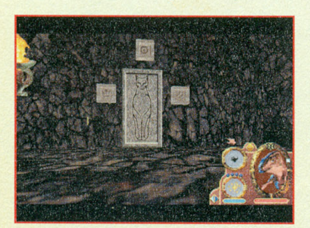




ver nada, la solución está en que antes de entrar en la pared de la izquierda, donde hay un candelabro apagado (si no aparece volvé a tocar los botones para que se abra el compartimento) hay que usar el hechizo de chispa (spark) para encenderlo.

Ahora todo listo, volvé a bajar y hace un click en el objeto brillante, se trata de una piedra antigua, luego más hacia la izquierda hay un objeto extraño en el que al hacer un click, la cámara se acercará. Usá en él las dos piezas de ceras que recogiste o tenías y obtendrás las copias de las runas que te han solicitado.

Todos los demás pisos no son necesarios para completar la aventura, pero si muy recomendables de explorar ya que encontraremos objetos de gran utilidad. Cuando encuentres bloques con gatos dibujados,

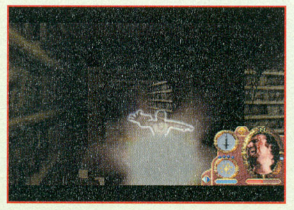


procura acomodarlos de manera que queden todos mirando al frente, esto te abrirá compuertas. Para acceder a los túneles pequeños deberás esperar a que Luther tome forma de lagarto o intentar agacharte. En uno de los laberintos se te pedirá que introduzcas la combinación que anotaste antes de tomar el ascensor. En el medio de una avalancha encontrarás un brazo suelto que tiene vida propia, quitale el anillo y verás como se pudre instantáneamente, úsalo y sacarás provecho de sus propiedades mágicas. Como dije antes, todo esto no es necesario, pero te ayudará un montón en el futuro. Salí de la cueva, en la entrada estará Dawn, hablá con ella y entrégale una de las copias de las runas, la otra llevásela al hermano Julian del monasterio, quien te otorgará un orbe de poder.

Andá al jardín donde se encontraba Morgan y como te dijo antes, te enseñará a usarlo. Andá a la librería y hablá con Dawn ella te dará un medallón con un poderoso hechizo.

• Galería siniestra (opcional)

Esta sección es bastante difícil, y para colmo los pasillos se cierran mágicamente, dejándonos encerrados sin remedio, teniendo que cargar el último partido grabado y volver a intentarlo, por lo cual si no quieren complicarse mucho pueden dejarla a un

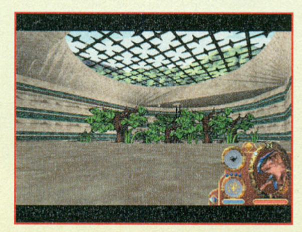


costado, pero se pierden algo muy bien hecho y por momentos aterrador...

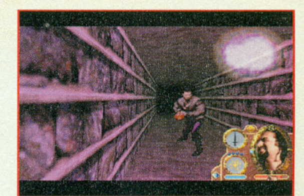
Salí al hall principal, a la izquierda de la librería se encuentra un cuarto al que nunca entraste. En su interior conocerás a Rux, un tipo algo engreído, conversá hasta que se vaya y entrá a la otra puerta.

Encontrarás montones de cajas y una biblioteca. Apilá las cajas de modo que te permitan subir hasta el extremo superior de la biblioteca, una vez allí, mediante un arma o el hechizo de chispa, abrí un agujero que te conducirá a la galería siniestra.

A partir de acá les voy a dar algunos consejos. Algunas de las bibliotecas contienen objetos útiles, mientras que otras en realidad son pasadizos secretos a otros cuartos. Las cajas cerradas, generalmente contienen explosivos, así que arrastrándolas hacia algunos lugares marcados con pequeñas grietas o hacia alguna puerta cerrada es



posible abrirnos camino dinamitándolas con nuestro hechizo de chispa (spark). En una



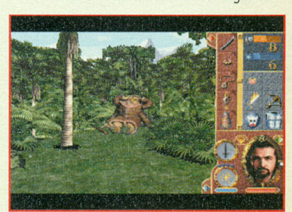
habitación llena de árboles resecos y fantasmas, tirando de las cadenas (no es posible hacerlo mientras somos lagarto) se filtrará la luz solar que convertirá mágicamente el lugar en un jardín. Los frutos que yacen en el suelo permiten curar el veneno.

Hay muchísimos lugares a explorar, cada uno te dará algún objeto especial en particular. En la mitad del recorrido te encontrarás a Rux, quien te atacará, si querés matalo y robale su bastón de plasma. La mejor estrategia es el combate cuerpo a cuerpo.

La salida se encuentra en un salón circular inmenso. En uno de los rincones encontrarás dos cajas de explosivos, llevá uno hasta la ventana de cemento opuesta, retirá la tapa y volala con el hechizo chispa (spark), y saltá a través de la ventana hacia la jungla.

• Camino a la jungla salvaje

Ahora es el momento de hacer algunas



cosas, el Orbe podés dárselo al mago de la aldea o cambiárselo a Kit'yara en su cabaña, por la espada de fuego, queda a tu elección. Si querés matar al capitán de la guardia Hulaine para cobrar la recompensa del mercante, este es el momento de hacerlo, sin embargo recordá las consecuencias.

Por la selva tendrás que encontrar a Kit'yara, para que te de un regalo para el cumpleaños de su hijo (un acero de guerra) y luego buscá al guerrero que encontraste en la caverna de la aldea, quien te espera en el puente como se lo prometiste, para cruzar junto a él del otro lado.

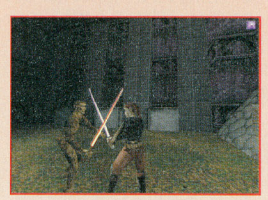
ACCION / ARCADES

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Por demanda popular acá tienen los trucos del pack de expansión de este excelente juego que es el Jedi Knight.
Para acceder a los mismos deberemos presionar la tecla *T* para ir a la consola, y tipear el código correspondiente. A los códigos que están en rojo es necesario agregarles un 1 detrás para activarlos o un 0 para desactivarlos.

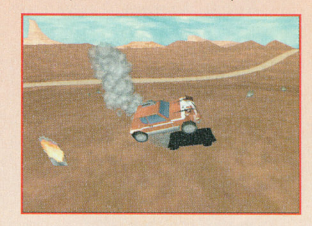
iamagod - *Te da todos los poderes Jedi*
diediedie - *Todas las armas*
gimmestuff - *Todo el inventario*
gameover - *Para pasar de nivel*
statuesque - *Deshabilita la inteligencia artificial (los enemigos no se mueven)*
trainme - *Te sube un nivel de la "fuerza"*
freebird - *Para poder volar*
boinga - *Modo invulnerable*
trixie - *Llena el contador de la "fuerza"*
cartograph - *Te muestra el mapa en forma completa*
gospeedgo - *Los enemigos se mueven en cámara lenta*





Interstate '76 Arsenal

Para los casos de emergencia en los que no queramos quedar atascados en el lecho de un río seco, demasiado empinado para volverlo a subir, la solución es muy sencilla, ponemos una o dos Land Mines en el borde (la cantidad depende de la distancia que queramos atravesar), tomamos carrera y las pisamos adrede a toda velocidad en la dirección en que queramos saltar, al explotar las minas tomaremos altura y pasaremos el hueco literalmente volando por el aire. Sin embargo deberemos tener cuidado de la energía de nuestro vehículo en el momento de utilizar esta artimaña, ya que sinó lo que haremos es volar... en pedazos.



Tomb Raider II

Acá va otra vez el truco para pasar de nivel y obtener todas las armas en el Tomb Raider II para los usuarios que no les funcionó el publicado en el número 7 de XTREME PC.

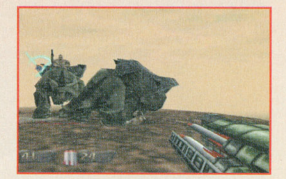
Encendé una bengala, presioná y mantené presionada la tecla *SHIFT*, luego da un paso hacia delante y uno hacia atrás, ahora sin soltar en ningún momento la tecla *SHIFT*, girá 360 grados tres veces en una sola dirección, ya sea izquierda o derecha. Luego deberemos saltar hacia delante para pasar de nivel y hacia atrás para obtener todas las armas.



Turok: Dinousar Hunter

Aquí les presentamos algunos trucos extras para este apasionante arcade, que por los comentarios de sus cartas sigue robándoles horas de sueño y de trabajo.

MTTSTBBNGTNB - Para acceder al nivel 1
DRRNSTBBNGTN - Para acceder al nivel 2
MKJNK - Para acceder al nivel 3
PTNDNCN - Para acceder al nivel 4
NNTND - Para acceder al nivel 5
TRMNN - Para acceder al nivel 6
JMDNN - Para acceder al nivel 7
MRGRTTRR - Para acceder al nivel 8
GNNTRTMNT - Enemigos pequeños
BKSTRD - Para volar





Sub Culture

Acá van dos trucos nuevos para este excelente arcade, que por esas cosas del destino, no llegó a ser todo lo popular que se merece. Para introducirlos recordá teclearlos mientras estás en el submarino. Para que funcionen deberás teclearlos rápidamente.

MUTANT - Incrementa el nivel de protección contra la radiación
SCOTTY - Te teletransporta a Touka Reef

ACCION / ARCADES

Die by the Sword

Para hacer funcionar los trucos de este juego ganador indiscutible de nuestro Premio XTREME, deberás mantener presionada la tecla F1 mientras los tipeás en tu teclado.

agrav - *Alta gravedad*
aiaim - *Cambio en la inteligencia artificial*
bamff - *Te lleva al final del nivel*
btiny - *Personaje pequeño*
catch - *Cambia el estado de las trampas*
dedly - *Super arma*
gmode - *Todo va más rápido*
gocam - *Vista fija*
golrg - *Personaje más grande (se puede repetir para agrandarlo aún más)*
hicup - *Te empuja*
ifall - *Te hace caer (je)*
lunar - *Baja gravedad*
mecam - *Vista en primera persona*
mukor - *Modo dios*
peace - *Elimina a los enemigos*
sepku - *Te mata*
silky - *Enemigos congelados*
spcam - *Vista del enemigo*
tough - *Ajusta el nivel de dificultad*



Dreams: To Reality

Durante el juego, si presionamos las teclas Ctrl, Alt y Abajo a la vez realizamos el movimiento especial Handstand (el personaje se para sobre sus manos) y Ctrl, r, i a la vez para conseguir "girl power".



Rayman Gold

Después de haber seleccionado un mundo en el mapa del comienzo, podremos elegir varios niveles. Para acceder a los niveles cerrados (los que aparecen en azul), mantenemos la tecla *TAB* apretada, luego tipeamos *openall* y presionamos la tecla Backspace.

Además, mientras estamos jugando en cualquier nivel, podemos introducir los siguientes trucos siempre manteniendo presionada la tecla *TAB*. Si al final del truco elegido aparece *BS* entre comillas significa que una vez introducido hace falta presionar la tecla Backspace.

points - *Te completa la energía*
goldens - *Te muestra todas las monedas de oro*
lives05 "bs" - *5 vidas extra*
lives20 "bs" - *20 vidas extra*
lives50 "bs" - *50 vidas extra*
moveray "bs" - *Te permite mover a Rayman hasta cualquier lugar del nivel con los cursores, una vez que llegues a la posición deseada, tipeá el truco nuevamente, sin olvidarte de la tecla Backspace al final, para seguir jugando.*




Army Men



Trucos recién salidos del horno para este complicado arcade con ciertas dosis de estrategia.
Para ejecutarlos, presionamos la tecla *ESC* y luego tipeamos uno de los siguientes códigos.



succumb - *Perder la misión*
triumph - *Ganar la misión*
omniscient - *Cambia la vista del oponente*
pyromancer - *Cambia la explosión*
paralysis - *Los oponentes se quedan quietos*
aeroballistics - *(primero entrar a modo scroll y luego tipearlo) - Teletransporta al sargento*
telekinetic - *Soporte aéreo al máximo*
plethora - *Toda la munición*
occultation - *Modo oculto*
enable explosions, opponent view, kahuna invincible sarge - *Sargento invencible e invulnerable*

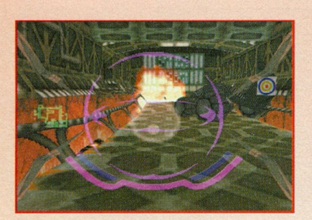


ACCION / ARCADES

Shadow Master

En el menú principal, mantenemos apretada la tecla *F2* y *F3* simultáneamente. Acto seguido aparece un mensaje diciendo "*Cheat mode on or off*". Ahora mantenemos presionada la tecla = (recordemos que según las configuraciones del teclado ésta varía su posición, por lo que deberemos asegurarnos cuál es antes de comenzar el juego) y simultáneamente presionamos *BACKSPACE*, tras lo que aparecerá una ventana de diálogo. Ahí tipeamos la palabra *scouser* y luego presionamos *ENTER*. Ahora podrás ver nuevas opciones en el menú entre las de Play y Options. Usá las flechas del teclado para seleccionar un nivel y presioná *ENTER*.

Una vez realizadas estas acciones, podremos optar por ser invencibles o no con la tecla *F12* y munición limitada/ilimitada con la tecla *F11*.



Battlezone

Para aquellos que todavía están colgados jugando este maravilloso juego, acá va un nuevo truco muy interesante, ya que nos permite acceder a todas las misiones, sin restricciones.

En el menú de comienzo de las misiones tipear, *iamadirtycheater* para habilitar las misiones de los dos bandos.



Last Bronx

Para darle a tu personaje un arma graciosa seguí los siguientes pasos:

1) Seleccioná a un personaje con la flecha
2) Presioná la tecla de ***Start*** *13 veces en la pantalla de selección de personaje*
3) En la vez número 13 mantené presionada la tecla y simultáneamente presiona la tecla de ***"bloqueo"*** *hasta que la pantalla que dice "Loading" aparezca.*



Descent 2

Este mes se ve que la nostalgia colmó los HD de nuestros lectores, aquí los trucos de un auténtico clásico. Los mismos deben ser introducidos mientras estamos jugando.

GOWINGNUT - El Guidebot ataca a los enemigos
HELPVISHNU - Crea más Guidebots
GODZILLA - Podés matar a los robots chocando contra ellos
FREESPACE - Para pasar de nivel
SPANIARD - Mata a todos los robots la primera vez que lo tipeás, la segunda al jefe del nivel y la tercera al Guidebot
ALMIGHTY - Invulnerabilidad
ROCKRGRL - Automapa completo
LPNLIZARD - Te da las armas de rastreo



Powerboat Racing

En el menú principal, seleccionamos la opción para introducir un password y ponemos *EPS* (para el modo campeonato), *PBR* (para el modo Slalom), *PDL* (para acceder a un nivel secreto llamado Mines) y *URN* (para los catamaranes).



Destruction Derby

A pedido de varios lectores acá van los trucos de este juego, que aunque ya tiene un tiempo se ve que le sigue robando horas a varios usuarios. Recordá que los mismos se colocan en lugar de nuestro nombre al comienzo del juego, con signos de admiración y guiones incluidos.

!damage! - Para ser invulnerable
- reflect! - Realizando la práctica tendrás acceso a otro circuito
- nplayers - Da la posibilidad de escoger el número de oponentes





ESTRATEGICOS

WarBreeds

Para introducir los trucos del WarBreeds es necesario estar jugando y en ese momento presionamos la tecla **Caps Lock** y luego tipeamos **SPAMSPAMSPAMHUMBUG** manteniendo presionada la tecla **CTRL**.

Desactivamos la tecla **Caps Lock**, y luego presionamos **F9** para introducir los códigos, que deben ir obligatoriamente en minúsculas.

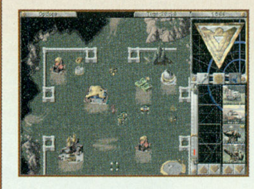
set none - *Te permite ver el mapa completo*
cgk max - *nos da el máximo nivel de cgk*
crop pop - *todos los croplands del mapa reciben pods*
crop kill - *destruye todos los pods del mapa*
egg boy returns - *produce un terremoto*
kill - *destruye la unidad o estructura seleccionada*
minimap on/off - *enciende y apaga el minimapa, pero deberemos poseer al menos una unidad*

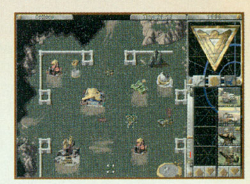
Command & Conquer: Red Alert

Tengan en cuenta que para que este truco funcione, es necesario que tengan también instalado el pack de expansión original de Westwood Studios llamado Counterstrike, de otra manera este truco no funcionará.

En la pantalla principal del juego en donde seleccionamos, New game, Load game y demás, mantenemos presionada la tecla **SHIFT** izquierda y posicionamos el cursor del mouse en el dibujo de un parlante que está en la parte superior derecha de la pantalla. Una vez ahí presionamos el botón izquierdo del mouse.

Aparecerá el clásico menú de selección de dificultad, elegimos el que queramos y comenzaremos una nueva campaña secreta llamada "*It came from Red Alert*" en la que nuestros enemigos serán ¡HORMIGAS GIGANTES!





SIMULADORES

Jane's F-15

Hay algunos comandos no documentados, que le agregan nuevas funciones al *Jane's F-15*. Para utilizarlos deberemos editar la fila que controla el *Keyboard Macro*, tarea que podemos realizar con el Windows Explorer para navegar el directorio del F-15, (por defecto es *C:\janes\f15*) y una vez allí hacer doble click en la fila ***f15keys.ini***.

Para agregar un contador de cuadros por segundo visible en la pantalla de tu monitor, deberemos agregar la siguiente línea en la sección casual o expert del archivo según el modo de configuración del teclado que utilizamos: ***KEY_K=DISPLAY_FPS***
Luego presionando la tecla ***K*** activaremos el contador. Esto es muy útil para observar el desempeño de nuestro equipo con el juego.

Uno de los diseñadores originales del F-15 ha sido conocido por ser un activo miembro de un escuadrón en el WARBIRDS llamado los *F'ing Pigs* (abreviación de Cerdos Voladores). Bueno una vez que hayamos incluido esta línea: ***KEY_Y=MEET_SMUT*** en la ***f15keys.ini*** al igual que en el caso anterior luego deberemos presionar la tecla ***Y***, ***para convertir a nuestro avion y el de nuestros wingmen en cerdos***.

En el editor de misiones del juego, podemos cambiar el aspecto de nuestro avión, siempre un F-15E. Solamente deberemos alterar el tipo de avión de Human a cualquier otro modelo. Aunque la física seguirá siendo la del F-15E, desde el exterior, podrá tener el aspecto de un B-52 o cualquier otro que seleccionemos. Aunque en un principio no parece del todo útil, es muy divertido cuando volamos con algunos wingmen y juntos formamos escuadrones de F-16, MiG-29 o incluso helicópteros Hind.

Joint Strike Fighter

Mientras jugamos, si presionamos estas teclas simultáneamente obtendremos los siguientes beneficios.

Ctrl, o, c - *La victoria instantánea en la campaña*
Ctrl, g, o - *Perdemos instantáneamente la campaña*
Ctrl, s - *Le da color al humo*

En la pantalla de selección de piloto, mantenemos presionadas las teclas **Ctrl izquierdo** y **Ctrl derecho** mientras seleccionamos un avión, para conseguir el acceso a todos los aviones y helicópteros del juego.





Longbow 2

Si tipeamos *iwannasee* durante la secuencia de créditos, podremos ver frases secretas cuando estos terminen.





DEPORTES

Triple Play 99

Aunque nuestro país no sea uno en el que haya muchos aficionados al baseball, EA Sports con su excelente línea de simuladores puede llegar a cambiar un poco el panorama, para empezar acá van unos trucos para este juego.

Para introducir con el teclado:

Mantenemos presionadas las teclas 1, 2, 3 y 4 del teclado (no del numérico), mientras introducimos cada truco. Los movimientos *izquierda, derecha, arriba y abajo* se realizan con las teclas de los cursores.

Izquierda, Shift, Derecha, Alt - Comentario del Sponsor
Abajo, Ctrl, Derecha, Alt - Información del estadio
Shift, Izquierda, Izquierda, Shift - El público alienta al equipo
Ctrl, Abajo, Abajo, Ctrl - El público dice ¡Ooh!
Alt, Derecha, Derecha, Alt - El público dice ¡Boo!

Para introducir únicamente con el Sidewinder gamepad:

Mantenemos apretados los dos botones de disparo del pad, junto a los de *Y* y *Z*, mientras hacemos los movimientos para cada truco.



X, A, X, C, B, A, Izquierda, Derecha - Home Run
Arriba, Abajo, X, A, X, C, B, A - Strikeout
Arriba, X, Derecha, X - Comentario histórico
X, Arriba, Arriba, X - El público aplaude

Para introducir únicamente con el Gravis gamepad Pro:

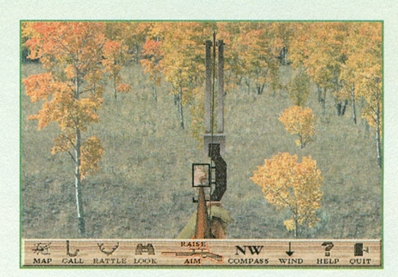
Mantenemos apretados *L1, L2, R1 y R2* mientras introducimos cada truco.

Botón 4, B1, B4, B3, B2, B1 - Home Run
Arriba, Abajo, B4, B1, B4, B3, B2, B1 - Strikeout
Arriba, B4, Derecha, B3 - Comentario histórico
B4, Arriba, Arriba, B4 - El público aplaude

Deer Hunter

Para los asesinos de Bambis virtuales, que quieran mayores ingresos de sus cacerías (y no tengan tanta paciencia o puntería) acá van algunos trucos nuevos que acaban de llegar a la redacción.

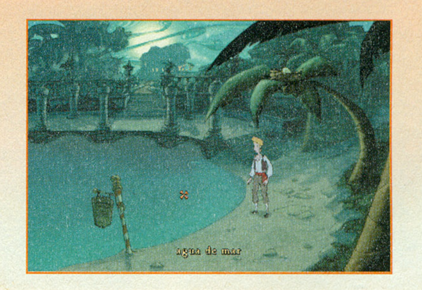
DHBIGBUCK - Más valor para cada venado
DHSPORTAXi - Venados más grandes
DHMONSTERS - Atrae al gran venado
DHFASTGUN - Recarga del arma más veloz
DHSTEALTH - Te hace invisible ante la presa



AVENTURAS / RPG

The Curse of Monkey Island

El otro día recorriendo una vez más esta apasionante aventura de LucasArts, nos encontramos con este curioso secreto. En Blood Island, en la tercera parte del juego deberemos dirigirnos a la playa y usar el agua de mar varias decenas de veces para ver una secuencia oculta en el juego que por supuesto no te vamos a develar con una foto, vaya uno a saber que otros secretos como este se encuentran en esta fabulosa aventura.



shopping

EL LUGAR PARA ENCONTRAR LOS PRODUCTOS QUE TU COMPUTADORA ESTA NECESITANDO

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

¡Hola fieles lectores de esta sección!

Antes que nada, no se asusten por la reducción de tamaño del correo en este número. Es una modificación que ocurrirá solamente en esta ocasión, por lo abultado de los previews que hemos realizado de todos los juegos que vimos en el E3. A partir del mes que viene, la sección volverá a tener su tamaño original. Creemos que lo que había que mostrar de E3 (que era mucho) justificaba la modificación de algunos sectores de la revista por este número. Espero que ustedes piensen igual.

Con respecto a sus preguntas sobre para cuando el CD de la revista, creo que estamos llegando a un punto en el cual podemos hacer algo interesante para todos. El problema es que queremos dejar a todos nuestros lectores contentos, y la opinión está dividida en dos. Unos quieren un CD y no les importa el aumento de precio, y otros quieren la revista como está, ya que no pueden (o no quieren) pagar más por un CD que no les interesa. Pues bien, creemos que la solución es sacar un CD opcional con la revista, y en los kioscos van a poder optar por adquirir la revista sola (a $4,90) o con el CD (a $ 6,90). Si esta idea les parece acertada, manden su opinión por carta o e-mail, así la podemos implementar lo antes posible.

UNA MARAVILLA DE LA PROGRAMACION

Ante todo, congratulations !!

El artículo de BLOOD2 en la sección PREVIEWS de la revista Nro. 8 no dice quien lo escribió, sea quien fuere... lo felicito porque está excelente.

Mi nombre es Cristian, estudio sistemas y quería aclararles a todos los que no les guste el Quake, que el mismo es una maravilla de la programación, el diseño, y demás aspectos. A los que dicen: no sé qué m... les apasiona tanto el Quake2, y al resto (al que no le gusta los juegos de perspectiva subjetiva, ok. Pero al que trata de compararlo), JAJA JUAA JAJJA !! JE JE!, pobres ignorantes... seguramente no saben lo que es jugarlo en Deathmatch y no deben poder agarrarle la mano al mouse; porque si no lo sabían... si no lo juegan con mouse o trackball... no existen !!. Aparte de tener que conocer los comandos de consola como el sen+TAB+12 o 14 aproximadamente (para aumentar la rotación), obvio que el +mlook activado, y demás que no tiene lugar comentarlos aquí.

Donde se vió que la gente se junte (físicamente) en un lugar para competir a nivel groso, los capos de los capos, con clanes ya definidos como STEALTH, CQC, VDM, PUA, etc.(todos ganadores de varios torneos). A la reunión que pude ir yo éramos 24 personas haciendo CTF, divididos en dos grandes. O en espectaculares mano a mano entre los mejores, que eran grabados y reproducidos en un monitor de veintipico de pulgadas, con 3dfx, para deleite de todos. (Eso era un cine). Y en las reuniones como la del 6 al 8 de Junio, en Rivadavia al 8000 y pico, se juntan más de 30 personas; cada uno con su máquina; algunas PII con 128 de ram, 3dfx, etc., y otros con modestas 133. Ni hablar de las mejoras incluidas en el Q2, que por un lado todavía las máquinas no están a su nivel, en las que no hace falta que todos tengan el mismo map, basta con que lo tenga el server y listo. Pero aunque hay gente que no se da cuenta del impresionante engine que están usando en quake y mejorado en el q2, por ejemplo al strafear. A quien le importa el argumento, es un juego de acción, no una novela. Salvo los juegos que todavía no vi (sin, prey, unreal), no conozco ninguno que alcance al quake. Y me contó un amigo que tiene el unreal full, que el unreal es impresionante pero que en modo deathmatch se queda atrás.

Les digo al resto: Y qué sabrá el chancho de aviones si nunca miró pá'arriba !!

A quien quiera decirme algo basta con escribirme, y no gasten hojas de la revista.

larva_san@hotmail.com

El Unreal en algunos aspectos es mejor, pero obviamente el fanático del Quake (o Quake 2) ¡siempre va a tener un lugar en su corazón para esta maravilla!

¿ESTAS PLACAS?

Hola amigos de XTREME PC:

Me llamo Santiago Irachet y quería decirles que pocas veces ví un trabajo tan bien hecho como el que realizan ustedes, aunque a veces hay algunas cosas que no me quedan claras.

Yo pienso que el tema más abarcativo de la revista son las placas 3D, y lo seguirán siendo. Ahora, lo que yo no entiendo es la ventaja que me puede dar una placa sobre la Sony PlayStation, o la espectacular Nintendo64. Por $300 yo puedo comprarme una de estas consolas y no gasto así tanta plata como en una de estas placas que además piden bastantes requerimientos para funcionar correctamente. La diferencia también se encuentra en la velocidad con la que se mueven estas consolas, porque, si no me equivoco, hay que tener un super equipo para que los juegos no tengan interrupciones por problemas de velocidad. Y por último la calidad gráfica, que con lo que a mi respecta, no es muy diferente.

Ya planteada esta duda, que espero que ustedes aclaren, paso a hacer unas preguntas: 1) ¿Por qué en la página de internet no aparecen reviews? 2)¿No puedo bajarme los demos? 3)¿El CD para cuándo?

Antes de despedirme me gustaría hacerles una sugerencia: Viendo la increíble capacidad que tienen para hacer una excelente revista de computación, me pregunto: ¿No se les ocurrió nunca hacer a parte de una revista para PC, una para consolas?¿Aunque sea un suplemento que venga con XTREME PC?

Desde ya muchas gracias

Santiago
jirachet@tournet.com.ar

No, a mi parecer las consolas y las PC no pueden ponerse en comparación, ya que las PC son sin duda mejores en cuanto a calidad gráfica (todos los juegos con placas aceleradas 3D superan en la actualidad los 640x480 u 800x600 de resolución, algo impensable para una consola), y las consolas tienen un precio imbatible a la hora de compararlas con una PC, que puede costar hasta 10 veces más cara.

Creo que son géneros diferentes, y que se complementan perfectamente.

1) La página está destinada a ser un complemento (vamos otra vez con esta palabrita), en la cual habrá cabida para demos, patches, news y previews que no podemos incluir en la revista, cosa que no pasa con los reviews. 2) Sí, se pueden bajar sin problemas, creo. 3) Fijáte en la introducción al correo.

La sección de consolas dentro de una revista exclusivamente para PC no me parece tan buena idea, pero otra revista...¿Quién te dice?

¿PORQUE SE LLAMAN GRUPO 4?

Queridos amigos de XTREME PC:

Perdónenme, pero no voy a decir ningún tipo de alabanzas ni elogios ya que son muy obvios. Son la mejor revista de juegos del momento, y aunque PCJuegos haya empezado a salir quincenalmente para hacer algún tipo de competencia inexistente sigue trayendo mejores juegos ésta revista, XTREME PC.

Me llamo Ignacio, tengo 14 años y por ahora mi único interés es el fútbol y los juegos de estrategia en tiempo real; ah casi lo olvidaba, también XPC.

En el mes de marzo llevé una carta a su Editorial, ya que también quería los tres primeros números de la revista. En fín, en la revista no la publicaron, no hay problema, pero seguramente la mandaron por E-mail, pero como tuve que formatear hace unos días el rígido, no sé si me lo mandaron o no. En fin, no es el objetivo de mi carta.

Terminé con la intro, ahora voy a las preguntas: 1) ¿Cuándo va a salir el Dune2000? 2) Tengo el Interstate ´76 común, ¿podrían decirme qué es el Nitro Pack, el Gold y el Arsenal? ¿Va a salir el Interstate ´77? 3) Me compré una grabadora Compro 8-4, SCSI. La placa es modelo DTC3520a. ¿Es buena esta placa o hay alguna mejor? 4) En el Daytona USA, quiero jugar con volante y no puedo,

lo configuro pero en el juego no anda. Es un volante común marca Mijuki, tres ejes: acelerar-frenar; izquierda-derecha y throttle. ¿Cómo catso hago para configurarlo? 5) Tengo una Pentium 166 MMX, 16 MB., CD-Rom, grabadora y 2,5 de rígido. ¿Qué placa aceleradora me aconsejan comprar?El uso que le daré supongo que será para juegos. 6) En el Quake 2 me trabé en el nivel "The torture chamber" y no sé que miércoles hacer. ¿Podrían decirme cómo salir? Estoy en la parte donde mis compañeros están encerrados y ellos me piden que los asesine. 7) ¿Va a salir el Starcraft 2? Porque en el promedio de este juego en el número 7 dijeron en la parte "Lo que no: tener que esperar para la segunda parte". ¿Cuándo va a salir? El StarCraft es la continuación del Warcraft 2 o nada que ver. Si es así díganme si va a salir el Warcraft 3 y cuándo. 8) ¿El DVD va a estandarizarse? 9) Cuando saquen algún Cd, no le pongan sólo demos de juegos, agreguen también patches, trucos, shareware para Win. Esos jueguitos boludos para Windows que nos entretienen cuando alguien está usando la máquina y se va al baño; que podemos hacer, cargar el Quake 2 pero puede colgarse y a la mierda el programa del otro. 10) Ustedes son Grupo 4, ¿se llaman así porque quieren o porque hay diferentes grupos para otras revistas? 11) ¿Podrían decirme cómo empezar a jugarle al Settlers 2 que no lo entiendo? 12) Ah, otra cosa, díganles a los que se pelean por carta aquí, a los que dicen que unos "pendejos" porque critican juegos, que se dejen de romper la pelotas. Si quieren pelear, que se reúnan en un lugar y que se caguen a palos ahí.

Bueno, creo que por el momento eso es todo.

¡VAMOS BOCA CARAJO!

Ignacio José Vercesi - The Corrupt
newton@ciudad.com.ar

1) En Agosto de este año. 2) El Interstate Arsenal es el Nitro Pack (una expansión) y el Gold (el I76 original con gráficos mejorados para placas 3D). Lo que Activision anunció es el Interstate '82 (mirá la sección de previews de E3) 3) Obviamente, las placas que vienen con los paquetes no son las mejores, sino lo justo y necesario para que no tengas problemas. Tené en cuenta que una placa de las mejores de Adaptec cuesta casi $500. 4) Fijáte que el volante esté bien configurado en Windows '95. 5) Una Monster 3D (obvio) 6) Tenés que conseguir un CD verde que sirve para salir de las prisiones. 7) Por el momento no hay fecha para una segunda parte del Starcraft ni para el Warcraft 3. El Starcraft no es la continuación de el Warcraft 2. 8) Si, en algún momento en el futuro no muy lejano, creo que sí. 9) Ok. 10) No, nos llamamos Grupo 4 porque la Editorial fue creada por 4 personas. (Los primeros cuatro de la lista) 11) El Settlers 2 es bastante complicado así que yo te recomiendo que le eches una ojeada al manual, sin el cual no vas a poder hacer absolutamente nada. 12) Habría que hacer una reunión en la Federación de Box :)

NO QUIERO TERMINAR EN UNA OFICINA

Amigos, disculpenme pero los voy a utilizar de psicólogos, necesito su ayuda porque no sé que hacer con mi vida y son los únicos que seguramente me van a entender.

Desde que tengo uso de consiencia que me gustan los video juegos, cuando era chico vivía en los videos, a los 8 años tuve una Commodore 64 y después fuí creciendo y cambiando o comprando nuevas máquinas. Compro revistas especializadas en video juegos desde primer grado (por supuesto que al principio me las compraba mi viejo), además de esto me encanta dibujar, también desde chico, soy fanático de los dibujos animados, animés, mangas y cómics (Dragon Ball, Akira, Spawn, X-Men, etc.)

Mi problema es el siguiente:

Cuando terminé el secundario (18 años) me dí cuenta que me fanatismo por el dibujo y los video juegos era el mismo que siempre, y además tenía que elegir una carrera universitaria, suponiendo que algún día iba a "madurar" (por lo que me decían mis viejos) y elegí Ingeniería en Informática, pero el gran problema es que ahora tengo 21 años y veo que el gusto por los videos, comics, dibujos, etc. es cada vez más fuerte y mis ideas y fantasías están a mil y la verdad que no me veo atrás de una computadora tecleando programas comerciales, contables o esas cosas.

A mí lo que se me ocurrió es recibirme de Ingeniero (también) estoy estudiando inglés y perfeccionar mis conocimientos de dibujo para no sé, irme a EEUU y hacer algún master en algo que tenga que ver con los videojuegos. Bueno, acá está el problema, supongamos que me recibo, ¡Qué carajo hago!, en donde me puedo especializar, les suplico, les ruego que por favor me ayuden, no quiero terminar en una oficina programando BOLUDECES. Les pido que me digan adonde me tengo que dirijir para obtener información detallada. Díganme su opinión, o si se les ocurre algo mejor.

PD: Tengo una Pentium 233 MMX xon una Diamond Edge y no me anda nada que tenga drivers DirectX. Mi pregunta es la siguiente: Si le coloco una Monster 3D, el problema se me soluciona o tengo que cambiar la 3D Edge?

Juan José María Tirigall
San Isidro

Mirá, tenés dos opciones. La primera es mandar una carta, tal vez una especie de curriculum a las compañías de acá, para ver si les interesa desarrollar algo a nivel local (esto de todas formas puede ser poco probable). La segunda opción es que te contactes con alguna Universidad especializada en desarrollo de juegos. Las direcciones son las siguientes: www.uact.edu / www.aii.edu. Si estas opciones no te convencen, tratá de scanear algunos de tus dibujos y envialos a las compañías de USA, tal vez tengas suerte y te hagamos una nota más adelante...

MAY THE FORCE BE WITH US!

Saludos XTREME PC:

Hola, mi nombre es Juan Pablo Fidanza (alias Gandalf, el Gris, por el personaje de Tolkien, "Lord of the Rings') y siendo esta mi primera vez que escribo a una publicación, no se por donde comenzar.

Soy un fanático de los juegos en PC y de la saga Star Wars, mis preferencias de juegos son: Aventuras Gráficas, Estrategia y de vez en cuando algún Arcade. He seguido a Micromanía desde la segunda etapa y sólo puedo reprocharles el hecho de que lleguen con tanto atraso. Aquí en Argentina llegan con un retraso de 4 a 5 meses. Pero JAMAS había visto una revista integramente NACIONAL, con un lenguaje sencillo y ameno.

Para su información poseo una 486DX4 100 MHz, 16 MB de RAM, HD 540 MB, dos disqueteras, Cd de 6x, SbPro, Monitor Samsung 14" VGA, Win 95, y un joystick Quickshot Skymaster.

Ahora pasaré a exponer mis inquietudes con respecto al Veil of Darkness. He llegado prácticamente solo al enfrentamiento con Kairn y la pregunta es obvia: ¿Cómo acabo con él?, en la revista Micromanía número 5 de la tercera época habían nombrado los pasos, pero mi cerebro de simple mortal no ha podido comprender, además luego de mostrarle la luz encerrada en el cofre no puedo pronunciar su verdadero nombre. Por otro lado cuando entro al bosque oscuro, una pantalla antes de llegar a la cabaña hay un círculo que gira suspendido en el aire y al intentar atacarlo me señala que es una bruja y mis ataques no le hacen mella. ¿Qué debo hacer?

Por otro lado, no es el primer juego de rol que ha pasado por mis manos, también lo hizo Dragon Lore, Drakkhen, Ishar e Ishar 2 y algún otro que en este momento no recuerdo.

Les puedo sugerir que incluyan una sección para rol y aventuras al igual que hicieron con la Zona 3D. Les agradecería muchísimo si me ayudan con Veil...ya que hace varios meses que intento terminarlo sin éxito.

Atentamente, vuestro incondicional seguidor Gandalf, el Gris.

PD: Aguante Star Wars

Juan Pablo Fidanza
Martínez

Andá al sótano donde está el sarcófago. Usá el martillo y los clavos. Sostené el martillo en una mano y los clavos en la otra. Usá el martillo. Esto va a cerrar el sarcófago. Andá a la parte de arriba de la torre NorOeste. Ponéte el collar de ajos. Cométe un hongo, y después hablá con Kairn. Tiréle agua sagrada y usá la caja mágica. Hablá con él y decíle su verdadero nombre "BEAULU". Andá nuevamente al sarcófago y habla con él. Y presto! Disfrutá del final.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5ºD (1066) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

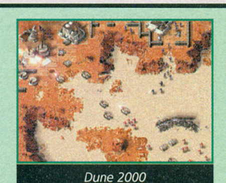
PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

El descanso no fue hecho para nosotros, y menos cuando se trata de brindarles a ustedes, nuestros fieles lectores, todo lo que se viene en este memorable año, indudablemente el mejor de la historia en materia de juegos para PC.

Luego de este número especial, en el que te enteraste de todo lo que se viene, creemos que todos coincidimos en que es increíble la cantidad y la calidad de los títulos que se avecinan. Pero el trabajo continúa y ahora viene la parte más difícil, ayudarte a distinguir entre este alud de información, los títulos que cumplen lo que prometen, y qué mejor para abrir el fuego, que un informe especial sobre Need for Speed III: Hot Pursuit, la continuación de esta exitosa saga, que te aseguramos te dejará sin aliento con sus nuevos modos de juego y sus im-pre-sio-nan-tes gráficos y por supuesto el regreso de tus secciones fijas favoritas, como La zona 3D, lo que viene, Emuladores, Previews, Hardware, etc.

Previews

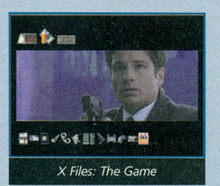
- Dune 2000
- Populous: In the Beginning
- Fighter Squadron
- Knockout Kings
- Starsiege
- Space Bunnies Must Die
- Y todas las novedades...



Dune 2000

Reviews

- X Files: The Game
- Quake 2: The Reckoning
- Monster Truck Madness 2
- Descent: Freespace
- Motorhead
- Sensible Soccer '98
- Dominion: Storm Over Gift 3
- y mucho más



X Files: The Game

Además...

- Hardware: Los últimos accesorios analizados por nuestros especialistas.
- News
- Correo de Lectores
- Secciones: Emuladores, La zona 3D y Lo que viene
- Soluciones: Todos los trucos y estrategias para tus juegos favoritos.





SE LLAMA UNREAL.
DESCUBRA PORQUÉ.

Pantalla Real del Juego

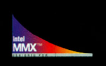
"El futuro de los juegos." PC Gamer

- Engine 3D completamente original
- Efectos ambientales hyper-realisticos
- I.A. Despiadada
- Un revolucionario y fácil de usar editor de niveles
- Portales
- Increíble banda sonora original
- Impresionante experiencia y universo multiplayer
- Optimizado para MMX y placas aceleradoras 3D

"El Mejor aspecto visual de todos los tiempos" Next Generation













www.unreal.com

ver para creer

JUGALO GRATIS EN:



www.ciudad.com.ar

unreal.com

edusoft.com.ar



www.gtinteractive.com

Distribuye:



San Luis 3065 (1186) - Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (Lineas Rotativas)
www.edusoft.com.ar



SOFT vs. HARD
thrustmaster
formula t2
ch joystick switchbox
Conecta hasta 4 joysticks en Un gameport
thrustmaster
nascar pro
diamond monster 3d II
thrustmaster
grand prix 1
fifa 98: la copa del mundo
gravis game pad pro
touring car championship
of light and darkness
M1 tank platoon II
seven kingdoms
f-15 combat simulator
starcraft
ultimate race pro
CD MARKET
satisfacción para impacientes
Av. Córdoba 1170 / 1176 TelFax: 375-1464/5 - e-mail: memotec1@interactive.com.ar
ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS
Solicitá al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades
MasterCard
Diners Club International
CABAL
VISA
AMERICAN EXPRESS